AZ INTERNET TITKAI

AVAGY HOGYAN TALÁLJUNK MEG BÁRMIT A NETEN...

+AJÁNDÉK

PRINCE OF PERSIA KÉPESLAP!

Kereskedelem, harc és hódítás az ELITE nyomdokain

SPACE RANGERS

TELJES AKCIÓ-STRATÉGIA

MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK!

pc. games

2005/1

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

:· HL 2 MODOK ÉS MODKÉSZÍTŐ SOROZAT

TESZT + SZUPERGUIDE :· fókuszban

:· LCD MONITOROK AZ ELÉRHETŐ LUXUSCIKK

SETTLERS V

NEM HITTÜNK A SZEMÜNKNEK..

EXKLUZÍV TESZT CSAK NÁLUNK!

BATTLEFIELD 2

INFÓK EGYENESEN A HADSZINTÉRRŐL..

MEGA BEMUTATÓ CSAK NÁLUNK!

STAR WARS: K.O.T.O.R.2

A SÖTÉT OLDAL GYŐZEDELMESKEDIK?

EXKLUZÍV TESZT CSAK NÁLUNK!

CD tartalom:

TESZTDÖMPING

CSAK NÁLUNK!

:· GTR

:· SECOND SIGHT

:· THE BARD'S TALE

:· CHRONICLES OF RIDDICK

TELJES JÁTÉK MAGYARUL!!!

SRATÉGIA, AKCIÓ ÉS RPG EGY JÁTÉKBAN KIZÁRÓLAG A PC.GAMES CD-JÉN !!!

> Teljesen magyar játékmenet

> Feljett kereskedelm és diplomácia

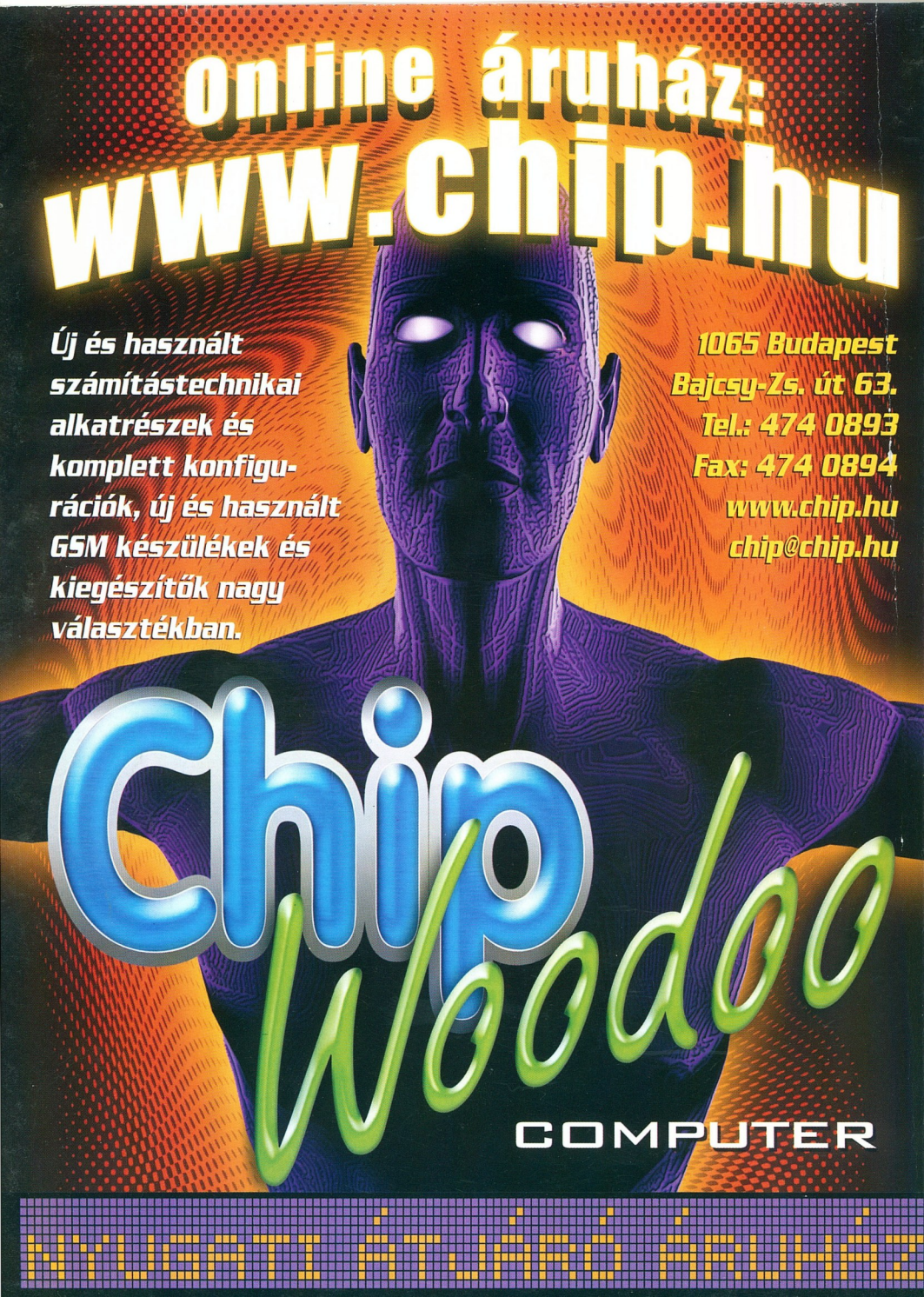
> 50 galaxis 200 felfedezhető bolygó

> 5 különböző típusú játszható faj

> Sok fejleszthető fegyver és hajó

GAME PRESS

2005 Január 1198 Ft

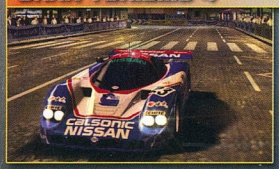

online áruház:
www.chip.hu
Új és használt számítástechnikai alkatrészek és komplett konfigurációk, új és használt GSM készülékek és kiegészítők nagy választékban.
1065 Budapest
Bajcsy-Zs. út 63.
Tel.: 474 0893
Fax: 474 0894
www.chip.hu
chip@chip.hu
Chip Woodoo
COMPUTER
NYUGATI ÁTJÁRÓ ÁRUHÁZ

DVD VIDEO MELLÉKLET

PLAYSTATION 2 · XBOX
PSP · GAMECUBE · GBA

PLAY ZONE EXTRA

GRAN TURISMO 4



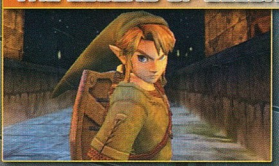
MGS3: SNAKE EATER

ODDWORLD: STRANGER

PROJECT

RESIDENT EVIL 4

THE LEGEND OF ZELDA

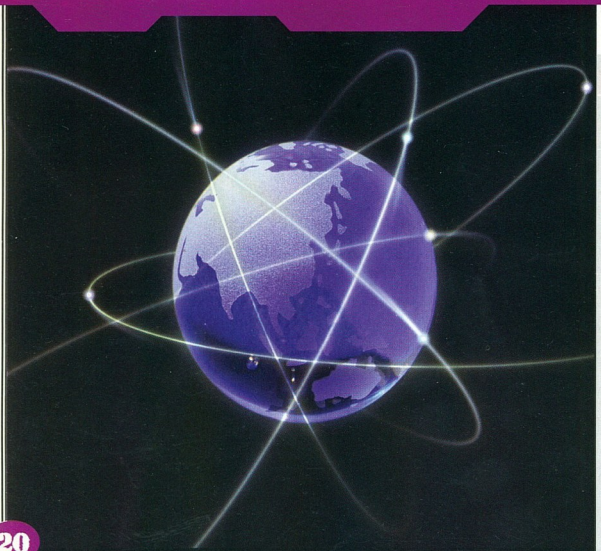


UNREAL CHAMPIONS. 2

2005 LEGJOBB JÁTÉKAI
NE HAGYD KI! NAGYON JÓ!
A LEGNAGYOBB CÍMEK!!!

MEGJELENT!

3 ÓRA VIDEÓ, **84** JÁTÉK, **700** JÁTÉKKÉP
BEPILLANTÁS 2005 LEGNAGYOBB CÍMEIBE
EXKLUZÍV, CSAK ITT LÁTHATÓ VIDEÓKKAL!
2 AJÁNDÉK ÚJSÁGGAL ÉS
4 AJÁNDÉK A/2-ES POSZTERREL!
2004/2 · 1996 Ft



20

AKI JÓL KERES, TALÁL

Tény, hogy ma már minden (és ez nem költői túlzás, tényleg minden!) fent van az Interneten, illetve elérhető egyéb online alkalmazásokon keresztül (IRC, P2P fájlcserélő hálózatok, hírcsoportok, üzenetszolgáltatások). Ezekkel kapcsolatban két alapvető kérdés merül fel: tudjuk-e, hogy mindaz a karakter- és adathalmaz, melyet bezongorázunk és elküldünk ilyen alkalmakkor, hová kerül, és azon anyagok, melyek gépünkre kerülnek, milyen jogállással bírnak. Mindezekről, és még több hasznos információkról olvashattok cikkünkben, a fő csapásvonal leginkább a keresgélés és a szükséges információk megszerzése lesz.

Új rovatunkkal azoknak szeretnénk segítséget szeretnénk nyújtani, akik szívesen fejlesztenének modokat, illetve akár teljes játékokat, de nem rendelkeznek kellő tapasztalatokkal, és nem tudják, hogyan kezdjenek bele.

92

Pár éve, mikor megjelentek az első TFT-monitorok, megoszlott a piac, sokan idegenkedtek az új technológiától. Sok érv szólt mellette és sok ellene. Azóta sok minden változott, éppen ezért leteszteltük a most elérhető legjobb árfekvésű TFT-monitorokat.

110

KIEMELT BEMUTATÓK

30

Second Sight

Főhősünk egy amnéziás férfi, de a sablonosan induló sztorit sikerül feldobni a természetfölötti képességek bevezetésével.

32

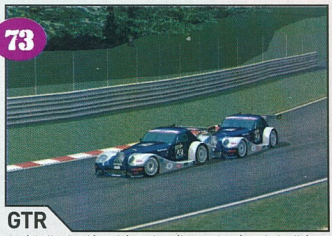
Battlefield 2

A DICE nem pihen, már jó ideje készíti a csapatalapú játékok egyik királyának számító BF1942 igencsak ígéretes folytatását.

45

Settlers: Heritage of the Kings

A sorozat legújabb része szinte mindenben eltér az eddig megszokottaktól. Mégsem szabad csüggedni...



73

GTR

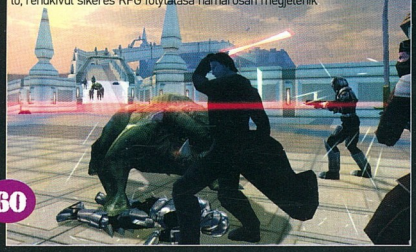
A vérbeli szimulátorokért rajongók nem igazán voltak elkényeztetve az utóbbi időkben, Egészen mostanáig.

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

SW: KOTOR 2

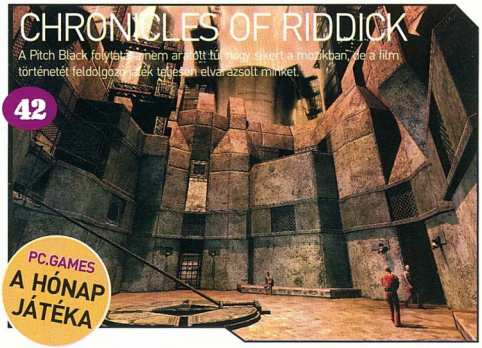
Nehéz ellenállni a sötét oldal csábításának! A Star Wars világára épülő, rendkívül sikeres RPG folytatása hamarosan megjelenik



60

CHRONICLES OF RIDDICK

A Pitch Black folytatás nemcsak arról tud, hogy sikert a mozikban, de a film történetét feldolgozó játék teljesen elvarázsolt minket.



42

PC.GAMES A HÓNAP JÁTÉKA

AKCIÓ

RAINBOW SIX 4 27
PROJECT SNOWBLIND 28
SECOND SIGHT 30
BATTLEFIELD 2 32
HALF-LIFE 2 36
PAINKILLER: B. OUT OF HELL 40
CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY 42

STRATÉGIA

SETTLERS: HERITAGE OF THE KINGS 45
STRONGHOLD 2 48
LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 50
ALEXANDER 52

KALAND/RPG

THE BARD'S TALE 55
STILL LIFE 58
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 60
EVERQUEST II 64
SID MEIER'S: PIRATES! 66
VAMPIRE - THE MASQUERADE: BLOODLINES 68

HARDWARE

MEMÓRIA TESZT 81
HARDVER HÍREK 82
PIACI KÖRKÉP 84
MOBIL VILÁG 105
BÖNGÉSZŐ HÁBORÚ 106

MP3 LEJÁTSZÓK 86
CSENDES ÉJ 89
TFT-K SZÁZ ALATT 92
TIPPEK NYOMTATÓ VÁSÁRLÁSHOZ 98
HARDVER AJÁNDÉKKOSÁR 102

SZIMULÁTOR

GTR 73
PRO EVOLUTION SOCCER 4 76
CROSS RACING CHAMPIONSHIP 77

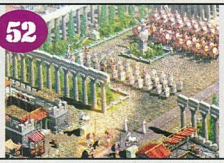
ROVATOK

DVD TARTALOM 6
TELJES JÁTÉK 8
HÍREK 10
INTERJÚ 18
KIEMELT TÉMA 20
TERVEZŐASZTAL 110
A HÓNAP SZTÁRJA 108

KIEMELT LEÍRÁSOK

40

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL
A pokoljárás folytatódik, megérkezett a Painkiller első kiegészítője.



52

ALEXANDER
Az Orosz GSC készítette el a Nagy Sándor életéről szóló film feldolgozását.

66

Sid Meier's: Pirates!
A kultikus kalandjáték újraértelmezése minden várakozást felülmúlt.

68

Vampire - Masquerade: Bloodlines
A source motorra készült RPG megosztotta a játékosokat és a kritikusokat egyaránt.

INTRO

Sziasztok!

Mi még a nagy bejglievés előtt vagyunk, amikor az év utolsó és egyben 2005 első intrója készül, de mire ezeket a sorokat olvassátok, már kiderül, hogy megúsztuk-e gyomorrontás nélkül az év végi nagy lakomákat. Illik beszélni egy kicsit a terveinkről, hiszen mégis csak egy új év kezdődik, mégpedig a PC.GAMES életében az ötödik. Úgy gondoljuk, hogy helyes úton járunk, hiszen az utóbbi időben egyre több pozitív visszajelzést kapunk a bevezetett változásokkal kapcsolatban, értékelitek a lap frissességét, tartalmát, az egyre jobb minőségű teljes játékokat, és persze a dupla DVD-nk egyedülálló tartalmát. Minden visszajelzésnek örülünk, és persze megpróbálunk megfelelni nekik, ha sikerül. Leggyakrabban azt szoktátok kérdezni, hogy mikor jelenik már meg a PC.GAMES havonta. Nos, ha nem is havonta, de ebben a kérdésben is előrelépésről tudunk beszámolni, hiszen 2005-ben sűrűsödni fognak a megjelenések, nagyjából másfél havonta vehettek majd kézbe egy-egy PC.GAMES számot. Figyeljétek majd minden esetben az utolsó oldalra kiírt megjelenési dátumot, nehogy lemaradjatok kedvenc lapotok következő számáról. Az új rendszer szerint többször fogunk találkozni, ami nagyon is ránk fér, hiszen nagyon sok mondanivalónk van állandóan, amit meg is szeretnénk osztani veletek. Mostani számunk több nagy, és exkluzív címet tartalmaz, tegyük hozzá lassacskán hagyományosan, ezek felsorolására itt van a tartalomjegyzék, nem is bocsátkoznánk a részletekbe.

Viszont mindenképpen el szeretnénk mondani, hogy ismét várunk titeket a PALACE MOM PARK moziban

2005. február 5-én 13 - órakor

az immáron hagyományosnak nevezhető PC.GAMES összejövetelre. Lesz minden földi jó, versenyek, játékbemutatók, exkluzív vetítés, nagy halom ajándék, egyszóval érdemes lesz ellátogatni hozzánk. Most pedig induljunk neki az új esztendőnek, méghozzá gőzerővel, ahogy szoktuk...

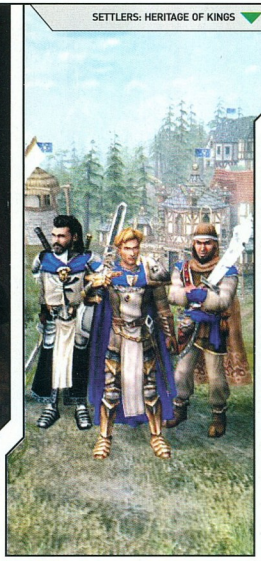
a szerkesztők

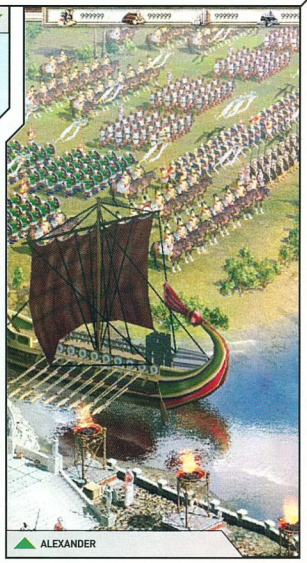
DVD TARTALOM

Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...

BLOODRAYNE 2

SETTLERS: HERITAGE OF KINGS





ALEXANDER

Ehavi teljes játékunk a **Space Rangers**, amelyet a készítők akció-kalandjátékként harangoztak be.

Azonban mindez csak a felszín, a Space Rangers ugyanis az Elite hagyományait viszi tovább, szabad mozgást biztosít a játékosnak, a játékban a kereskedelemből, kalózkodásból szerzett pénzén fejlesztheti a hajónkat, így az egyre nehezebb és nehezebb küldetéseket is sikerrel tudjuk teljesíteni. A kereskedelmen túl nagy szerepe van a diplomáciának - aki annak idején játszott az Elite-tal és a Masters of Orionnal, annak nem lesz ismeretlen a terep. Kalandra fel!

A demók között megtalálják a **Bloodrayne 2**-őt, valamint a Marvel-képregény alapján készült **Punishert**. Mindkettő „vérbeli" :-) 3D akciójáték.

A stratégia kedvelőinek kedvezett a karácsonyi időszak, a korongra felkerült a **Settlers: Heritage of Kings** demója, valamint a **Children of Nile** a Pharao alkotóitól. A **Need for Speed: Underground** második részét érdemes telepíteni, ugyanis a készítők kibővítették az utcai versenyek világát, most már szabadon kalandozhatunk a városokban, különféle küldetéseket teljesítve, versenyeken indulva juthatunk előbbre.

A videók között szerepel néhány érdekes bemutató a **Battle for MiddleEarth**-ből, egy bemutató a **Chronicles of Riddick** játékváltozatából, valamint több más movie mellett megtaláljátok a **Painkiller** kiegészítőlemezének két videóját is.

A korongra feltettük az **OpenOffice** magyar nyelvű, legújabb verzióját, valamint egy ingyenes víruskeresőt (**Clam Antivirus**). Megjelent a **Sims 2** első nagyobb javítócsomagja: a DVD-re felpakoltuk a CD-s és DVD-s változathoz kiadott patch-et.

A Half-Life rajongóknak talán nem ismeretlen a **Brainbread** név, amely egy igen jól kidolgozott, izgalmas co-op modot takar sok zombival és némi Resident Evil utánérzéssel. Összeállításunkban szerepel két tucat **Ground Control II** térkép, valamint újabb kiegészítő package-ek a **Sims 2**-höz (ruhák, sminkek, hajviseletek és házak)

Az Extra rovat Teljes játék szekciójába felkerült a **Gunbound**, egy ízig-vérig Worms-klón, a 1992-es **Aladdin** platformjáték átdolgozott változata, valamint a **Supaplex**, amely minden idők egyik legjobb (és legnehezebb) Boulder Dash-klónja.

Half-Life 2 válogatásunkban találtok közel 150 multiplayer pályát, az első és második rész végigjátszását videó formátumban (!), valamint a játék magyarosítását. Megnézhetitek, mire készül az ATI a Crytekkel közösen a 3D megjelenítés terén (az ínyencek részére feltettük a **Crytek demó** futtatható változatát is), az így készült rovatban láthattok egy feliratos interjút **Sid Meierrel**. Emellett exkluzív bemutatót közlünk a **Call of Juarez** című western-stílusú FPS játékból.

Kellemes kutakodást kívánnak,

a szerkesztők

DEMÓK

Alexander / Bloodrayne 2 / Children of Nile / Cross Racing Championship /

Flatout / Hidden and / Dangerous 2: Sabre Squadron / **Punisher** / Sentinel / Settlers: Heritage of Kings / Terrorist / Takedown / Zoo Tycoon 2

VIDEÓK

Act of War / Boiling Point / **Chronicles of Riddick** / Creature Conflict / Painkiller: Battle Out of Hell / SW:

Republic Commando / Alida / Midnight Club 3 / Battle for MiddleEarth / Dragonshard / Earth 2160 / Fire Department 2 / Stronghold 2

CSAK NÁLUNK!

HL2 VÁLOGATÁS

A **Half-Life** válogatásunkban három monstre térképválogatást találtok, amelyek mindegyik 40-60 pályát tartalmaz. A pályák egy része még béta állapotban van, azonban sokukhoz a készítők extra kiegészítőket (új lények, fegyverek, hangok stb.) is mellékeltek.

A korábbi DVD-kre már feltettünk egy-két extrém, időre mért végigjátszás videót. A mostani számunkban

a Half-Life 2 teljes végigjátszása kapott helyet. A videó nagy segítség lehet azoknak, akik esetleg elakadtak a játékban, de sokan valószínűleg csupán csak kíváncsiságból is meg fogják nyitni.

Mindemellett a válogatásban szerepel a Half-Life 2 első magyar fordítása is, amellynek telepítését követően a játékban a feliratok magyarul jelennek meg.

CSAK NÁLUNK!

TELJES JÁTÉK

E havi ingyenes játékunk a **Space Rangers**, amelyet 2002-ben az 1C company úgy vezette be a játékpiacra, mint az Elite, a Star Control és a Homeworld ötvözete. A játék hivatalosan akciójáték, de legalább annyira stratégiai, mint amennyire kereskedelmi is, mindenesetre éles határ nem állítható fel, mert ahhoz hogy fenn tudj maradni, fejlesztened kell az eszközeidet, amihez pénz kell. Pénzt legegyszerűbben kereskedéssel lehet szerezni, de hozzájuthatsz még rablással, zsarolással, na és persze jutalomként a teljesített küldetésekért.
A játék indulásakor te magad döntöd el, hogy a játékban szereplő fajok közül melyikhez akarsz tartozni, valamint kiválaszthatod a személyiséged alaptulajdonságait. Lehetsz parancsnok, aki kiváló taktikai érzékkel vezeti harcba a legénységét, lehetsz kereskedő, aki rendkívüli érzékkel tudja galaxis szerte adni-venni a különféle árukat, és lehetsz kalóz, akinek a rablás és az ölés az élete, viszont meglehetősen sok ellensége van. Az alaptulajdonságok természetesen fajonként kiegészülnek néhány speci

tulajdonsággal is. Ha eldöntötted melyik „szakmát" választod, és nevet is adtál magadnak, meg kell jelenned egy eligazításon, ahol felfogadnak űrvadásznak.
A tréning elvégzése után kezdődhet a szabad játék, amely valóban és szó szerint szabad játékot jelent, ugyanis mindenki maga dönti el, hogy merre indul, hol kezdi a kalandjait. Egy biztos, célszerű először kereskedni egy kicsit, ugyanis így lehet a legkönnyebben pénzhez jutni, az induláskor kapott hajót pedig ajánlatos minél előbb feltupírozni, mert szinte a leggyengébb a mezőnyben.
Ha már van elég pénzed, akkor szereld fel a hajód a lehető legjobb felszereléssel, a legerősebb fegyverekkel, és nekivághatsz a küldetéseknek. Egy bolygón landolva a kormányzótól lehet olyan feladatokat kapni, melyekért busás jutalom, kitüntetés ütheti a markod.

SHAREWARE

Airhockey 3D / Aquapop / Axieball / Battle Pacman / Boxikon / Brave

Dwarves / Brave Piglet / Bud Redhead / Charlie the Duck / **Chicken Invaders 2 - Xmas** / Fatman / Jam XM / Mad Cars / MagicBall 2 / Revenge of the Chicken / Roads of Fantasy / Rocketbowl / Santa Claus in Trouble 2 / Shapeshifter / Snowy Space Trip / Soda Pipes / Soldat / UFO Sokoban / Zuma

UTILITY

3D Traceroute / BearShare (free) / Clam Antivirus (free) / Clone DVD 2 / Cobian Backup / Conturt / DeepBurner / FTP Editor (free) / Hero Screen Recorder /

Intel Frequency Tool (free) / Maxpatrol / Moho / MSN Messenger 7 (free) / OpenOffice HUN (free) / Panda Quickremover (free) / PhotoDVD / PhotoMagic / **Polyview** / Snappy Fax / VoiceMate / WinAmp 5.07 (free) / WinDVD / XenoRate Player

TÚLÉLŐCSOMAG

AcdSee / Adaware SE Pers. / Adobe Acrobat Reader / DaemonTools / DirectX 9c / Flashget / F-Prot Antivirus / Getright / mIRC / Motherboard Monitor / Nero / Opera 7 / PowerTools / QuickTime 6 / SiSoft Sandra / Total Commander / WinAmp / WinRAR / WinZIP / WS FTP / XN View

PATCH

D Day / Evil Genius / FarCry / NASCAR Revolution / Rollercoaster Tycoon 3 / Sacred / The Sims 2 CD & DVD

TRAINER

Alexander Trainer + Unlock / BlowOut Trainer / FlatOut Money Trainer / Ford Racing 3 Unlock / **Half-Life 2 Trainer** / Hidden & Dangerous 2: Sabre... Trainer / Hot Wheels: Stunt Track Challenge

SaveGame / Knight Rider 2 Unlock / Men of Valor Trainer + SaveGame / Miami Vice Trainer / Nexus: Jupiter Incident Trainer / NFS Underground 2 Trainer / NHL 2005 Trainer / Painkiller - Battle... Cheat + SaveGame / Prince 2 Trainer / Pro Evo Soccer 4 Trainer / Rome: Total War Trainer / Sid Meier's Pirates Trainer / Sims 2 Trainer / Zoo Tycoon 2 Trainer + Unlock

DRIVER

ATI Catalyst 4.10 Windows 2000/XP / nVidia nForceWare 66.93 Windows 2000/XP / nVidia nForceWare 66.93 Windows NT4

CSAK NÁLUNK!

ÍGY KÉSZÜLT - PIRATES

Az Így készült... rovatban megtaláljátok a **Sid Meier's Pirateshoz** kiadott összefoglalót, benne egy interjúval a játék kitalálójával, **Sid Meierrel**. Meier neve biztosan ismerősen cseng az „öreg" játékosoknak, de valószínűleg a fiatalabbak is hallottak már felő-

le: Meier a Civilization-sorozattal írta be nevét a játéktörténelem nagykönyvébe, emellett számos bestseller játék alkotójaként jegyzik. A mostani magyar nyelven feliratozott videóban legújabb játékáról, a Pirates!-ről beszél, alkalmunk lesz betekinteni a kulisszák mögé.

MOD

Ground Control II térképek / Generations at War SFC3 mod / Brainbread - HL mod / Painkiller pályák / **Rome Total War: új egység** / Sacred Expansion Pack / Sims 2

öltözékek / Sim 2 arcok / Sims 2 házak / Sims 2 segédprogramok / Warcraft III térképek / Xpand Rally pályák / Xpand Rally Car Importer

TELJES JÁTÉKOK

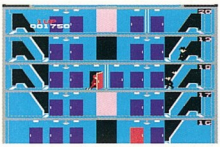
Alladdin / Carom 3D / Cubis Gold / Dispacer / GunBound / Harrier Strike / JetWaveX / Mutant Camels 2 / Norbi's Quest / Nunuk 2 / Prehistorik / Scrambl 3D / Shadowflare / Super Mario Kamek / Supaplex / Tux Racer

HALF-LIFE 2

Map Packs - 150 térkép / Screenshots / Végijátszás videó / WMPlayer skin / Magyarosítás

RETRO

Asteroid Storm / Boxing / Brainstorm / Colour Clash / **Elevator Action** / Exolon / JetPak / Jet Set Willy / Kball / Kungfu



Masters Returns / Ladybug / Mercenaries / Perils of Willy / Raid on / Raiders of the Lost Ark / Seawolf / Sensitive / Skooter / Torus Tropper

MAGYAROSÍTÁS

Age of Wonders: Shadow... / Dungeon Keeper / Half-Life 2 / NFS Underground 2 / Transport Tycoon Deluxe

ÍGY KÉSZÜLT

Sid Meier's Pirates / Splinter Cell: Chaos Theory / Brothers in Arms / Knights of the Old Republic II

FUN

Eurolottó / FakeDel / Jo-jó Bajnokság / Legyen Ön is Milliomos! 2 / Fun videók / Virtual Woman / WWF Desktop

EGYÉB

ATI Crytek demó / ATI Dangerous Curves demó / Jómagam Szótár / Játéktemető /

Call of Juarez - exkluzív előzetes / Origami / Childre of Nile webkit / Zoo Tycoon 2 webkit / Kapcsolódó anyagok

ATI CRYTEK DEMÓ

Az DVD Extrák alatt megtaláljátok az **ATI** és a **Crytek** által közösen készített demót. A két cég a demóval be kívánja mutatni, hogy mire is képes a FarCrynál is használt 3D motor következő generációs változata az ATI Radeon X800 XT/PLATINUM EDITION kártyáján. A Crytek emberei a FarCry környezetét vették alapul, és ígéretük szerint mozivászon-szerű realtime 3D animációt láthatunk. Az /Extra/ATI_Crytek_Demo al-

CSAK NÁLUNK!

könyvtárba felraktuk futtatható demót azok számára, akik bitangerős 3D-s kártyával rendelkeznek. Akik meg nem szeretnék megnyúzni elevenen a számítógépüket, megnézhetik videóként a techdemót. Ugyanide egyébként felpakoltuk az ATI cég másik demóját, a Dangerous Curves animációt is. A Radeon x850-

es kártyához készült technikai demóban bemutatkozik Ruby, az igazi akcióhősnő. A demó természetesen az új kártya realtime 3D képességeit mutatja be.

INFO ELEMENTAL GAMES | 1C COMPANY | WWW.ELEMENTALGAMES.COM

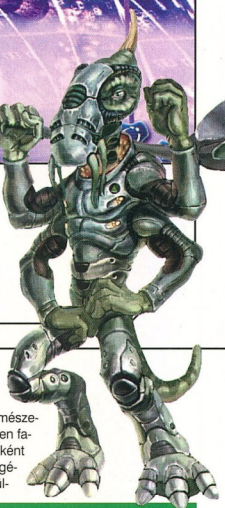
Kizárólag absztrak műalkotásokkal érdemes kereskedni ezen a bolygón

SPACE RANGERS

Légy te az univerzum megmentője, és a legmenőbb kereskedő.

Ha valaki szóba hozza, hogy „űrkereskedő" játék, még manapság is legtöbbünknek a nagyos, az Elite jut az eszébe rögtön. Pedig mióta először találkozhattunk vele, és adogattuk a kézről kézre a floppy lemezeken, nem kevés víz folyt le a Dunán, és történt néhány generációváltás a számítógépek hardvereiben. A hatás azonban mind a mai napig érezhető, és bárki bármit mond, az akkor megvalósított ötletet eddig senkinek nem sikerült túlszárnyalni, csupán a külcsín igazodott mindig a kor követelményeihez. Az e havi ingyenes játékunk is, mint azt már sejthetitek, ezekre az alapokra épül, és a megjelenésének az évében, vagyis 2002-ben az 1C company úgy vezette be a játékpiacra, mint az Elite, a Star Control és a Homeworld ötvözete. És itt megint annak kellene következni, hogy akkor most milyen stílusú is a Space Rangers. Hivatalosan akció-játék, de legalább annyira stratégiai, mint amennyire kereskedelmi is, mindenesetre éles határ nem állítható fel, mert ahhoz hogy fenn tudj maradni, fejlesztened kell az eszközeidet, amihez pénz kell. Pénzt legegyszerűbben kereskedéssel lehet szerezni, de hozzájuthatsz még rablással, zsarolással, na és persze jutalomként a teljesített küldetésekért. Hogy mindez pontosan hogyan zajlik, a cikk végére ki fog derülni.

A játék indulásakor te magad döntöd el, hogy a játékban szereplő fajok közül melyikhez akarsz tartozni (ember, maloq, peleng, fayean és gaal), valamint kiválaszthatod a személyiséged alaptulajdonságait. Lehetsz parancsnok, aki kiváló taktikai érzékkel vezeti harcba a legénységét, lehetsz kereskedő, aki rendkívüli érzékkel tudja galaxis szerte adni-venni a különféle árukat, és lehetsz kalóz, akinek a rablás és az ölés az élete, viszont meglehetősen sok ellensége van. Az alaptulajdonságok természetesen fajonként kiegészülnek köszönhetően - a felszerelési tárgyak és a fegyverzet kopásának és elhasználódásának az üteme a felére csökkenthető.



TULAJDONSÁGOK

Találati pontosság
A 100%-ra felfejlesztett találati pontossággal a bevitt találatok maximális sérülést okoznak az ellenség űrhajójában. Ha például egy adott fegyver leírásában azt olvasod, hogy 24-36 egységnyi sérülést okoz, akkor az űrcsatában bevitt minden egyes találatod a maximális, 36 egységnyi sérülést okozza az ellenség űrhajójában.

Manőverező képesség
A 100%-os manőverező képességgel megáldott pilóta szenvedi a legkevesebb találatot, és sérülést. Ha a harcoló felek mindegyike azonos találati pontossággal és manőverező képességgel rendelkezik, akkor a fegyverek hatósugarán belül csak néha okoznak egymásnak sérüléseket.

Technikai ismeretek
A magas technikai ismeretekkel rendelkező pilóta űrhajóján - hozzáértésének köszönhetően - a felszerelési tárgyak és a fegyverzet kopásának és elhasználódásának az üteme a felére csökkenthető.

Kereskedelmi ismeretek
A kereskedelmi ismeretek birtokában a pilóta nem realizál veszteséget a használt felszerelési tárgyak értékesítésekor.

Vonzerő
Vonzerőd segít a tetteid által másokban kiváltott negatív reakció felére csökkentésében és a pozitív reakció megduplázásában.

Vezetés
A vezetési képesség birtokában egyszerre akár öt másik űrvadászt is irányíthatsz. Az űrvadászok felbérlésekor azonban mindig tartsd szem előtt, hogy egy nálad magasabb besorolási szinten álló űrvadász nem fog engedelmeskedni az utasításaidnak.

nek néhány speci tulajdonsággal is. Ha eldöntötted melyik „szakmát" választod, és nevet is adtál magadnak, meg kell jelenned egy eligazításon, ahol felfogadnak űrvadásznak. Ha már mindent tudsz, részt vehetsz egy rövid tréningen, ahol még büntetlenül begyakorolhatod a kereskedés, és az űrharc fortélyait, majd irány a legközelebbi katonai támaszpont, ahol regisztrálnak, mint harcost. Erre azért van szükség, mert minden sikeresen megvívott ütközet, elvégzett küldetés után, ha újból megjelensz a támaszponton (de csak akkor) és jelentést teszel, tapasztalati pontokat kapsz, amelyekkel a tulajdonságaidat tudod javítani. (Na tessék még RPG is!) Így a találati pontosság, a manőverező képesség, technikai ismeretek, kereskedelmi ismeretek, vonzerő, és a vezetés szintje javítható, tetszőlegesen felhasználva a szerzett pontokat. Ezekről részletesebben a külön táblázatban olvashattok.

A tréning elvégzése után kezdődhet a szabad játék, amely valóban és szó szerint szabad játékot jelent, ugyanis mindenki maga dönti el, hogy merre indul, hol kezdi a kalandjait. Egy biztos, célszerű először kereskedni egy kicsit, ugyanis így lehet a legkönnyebben pénzhez jutni, az indulóskor kapott hajót pedig ajánlatos minél előbb feltupírozni, mert szinte a leggyengébb a mezőnyben. Na persze a kereskedés sem lesz egy sima sétagalopp, mivel minden szektorban lesz néhány kedves ellenség, akinek szíve vágya, hogy téged pokolra juttasson. Ha már van elég pénzed, akkor szereld fel a hajód a lehető legjobb felszereléssel, a legerősebb fegyverekkel, és nekivághatsz a küldetéseknek. Egy bolygón landolva a kormányzótól lehet olyan feladatokat kapni, melyekért busás jutalom, kitüntetés üthet a markod, feltéve persze hogy a megadott határidőre sikerül teljesítened. Itt jön be a képbe némi stratégia (na jó, logisztika), ugyanis te magad választhatod ki, hogy milyen útvonalon éred el a célod. Választhatod a biztonságos útvonalat megkerülve azokat a helyeket, ahol ellenségnek tekintenek, de ekkor fenáll a veszély, hogy kicsúszol az időből, de választhatod a legrövidebb, de egyben a legveszélyesebb utat, ahol viszont biztosan fel kell vállalnod néhány összecsapást az ellenséggel.

A szektorok között hiperűr-ugrásokkal lehet közlekedni, mely adott esetben szintén lehet sima térugrás, de választhatod a nehezebb utat is. Ez annyit jelent, hogy amikor belépsz egy tér-idő kapuba vagy rábízod az automata pilótára, hogy átvezessen egy veszélytelen útvonalon, vagy magad választod ki, hogy a hipertérben melyik zónákat érinted. Kézi vezérléssel haladva szinte biztos, hogy összefutsz néhány kalózzal, akik ott állnak lesben, prédára várva. A veszélyesebb útnak is megvan természetesen az előnye és a hátránya is. A hátránya mindössze annyi, hogy ha nálad erősebb ellenfelekbe botlasz, elveszítheted a hajód és töltheted be az utolsó mentést, az előnye viszont, hogy minden zónában találsz néhány igen értékes ásványt, amit jó pénzért tudsz később eladni, és ha sikerül egy kalózt legyőznöd, a hajójáról minden a tiéd lehet, legalábbis ha van elég helyed a raktérben.

Az utad során sokszor fogsz találkozni olyan helyzetekkel, amikor egy másik hajó kéri a segítséged, vagy egyszerűen csak beléd köt egy másik vadász, és pénzt követel tőled annak fejében, hogy békén hagyjon. Jól gondold meg, hogy mikor mit válaszolsz, ugyanis, ha egy nálad erősebbel tiszteletlenül beszélsz, biztos, hogy meg fog támadni, ha pedig egy fegyvertelen, vagy gyenge fegyverzetű hajó segítségére sietsz, tuti, hogy magadra fog hagyni a bajban. Természetesen te is megszólíthatsz bármilyen járművet, és csak rajtad áll, hogy csak információt cseréltek, vagy felkéred, hogy segítsen neked megtámadni valakit, vagy éppen megzsarolsz egy nálad gyengébb hajót, hogy fizessen neked, vagy adja át a rakományát cserébe a szabad elvonulásért.

Az utazásaid során minden tetted bekerül egy központi adatbázisba, így onnan bárki értesülhet róla. Ha olyan dolgokat művelsz, melyek rontják a rossz híredet, elég gyorsan eljuthatsz arra a pontra, amikor szinte minden szektorban ellenségnek fognak tekinteni. Minden katonai űrhajó rád fog vadászni, a kormányok nem osztják meg veled a híreket, nem kapsz tőlük megbízást, nem vesznek meg tőled semmit, ami azt jelenti, hogy magadra utalva bolyonghatsz az űrben, míg el nem fogy az üzemanyagod, és nem marad más hátra, mint betölteni egy korábbi mentést. Hogy mégis mivel érheted ezt el legkönnyebben? Először is csak kezdj el csempészáruval kereskedni, ami rendkívül jövedelmező, vagy rabolj ki egy fegyvertelen teherhajót, és máris rajta leszel a körözési listán. Mint látjátok, a Space Rangers valóban sokrétű, és elég nagy szabadságot ad a játékosnak, hogy milyen úton érje el a végcélt (ja, eddig erről nem is szóltam...): a galaktikus köztársaság győzelemhez segítését, vagyis a Klissan flotta legyőzését.

Clemi
clemi@pc.games.hu

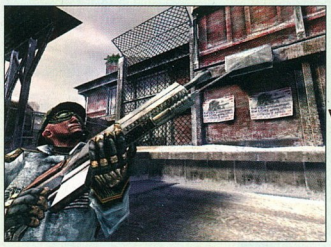
NÉHÁNY JÓTANÁCS

- Egyszerre csak rövid távolságokat jelölj ki útiélnak, ha egy ismeretlen, vagy várhatóan ellenséges szektorban mozogsz, mert a körzetben lévő ellenséges hajók csapatostul fognak megtámadni, ha a karjaikba futsz.
- Ha egy ellenséges hajó a közeledbe ér használd a letapogatód, nézd meg, hogy melyikőtök az erősebb. Ha egyenlőtlen küzdelem ígérkezik, azonnal válts útirányt, mert tuti lebontja rólad a hajódat.
- Sokszor az erős fegyvereknél is fontosabb a jó hajtómű, hogy meg tudj lépni, ha egy flotta rád támad.
- A hipertérben, ha beléptél egy szektorba, válts át automata pilótára, mert nagyobb eséllyel kerülsz ki győztesen a kalózokkal vívott harcból.
- Ha találkozol az űrben ásványokkal, mindig szedd össze, és add el a legközelebbi bolygón. Jó áron veszik mindenütt.
- Folyamatosan figyeld a hajód állapotát, és ha pirosodik a kijelző, jobb, ha olajra lépsz. Ha lassabb a hajód, akkor nem fogsz tudni elmenekülni, ekkor két lehetőséged marad. Vagy felajánlasz egy összeget cserébe fegyverszünetért, vagy máris betöltöd a legutóbbi mentett állást.
- Van a játékban egy hiba (bár lehet, hogy csak az én verziómat érinti), ugyanis ha szétlövik a hajódat, a program vagy lefagy, vagy egyszerűen kilép. Ha lefagyott, nem kell a gépet újraindítani, elég csak az Alt-Tab billentyűkkel átváltani a windowsra, és a feladatkezelőből kilőni a lefagyott programot.

BET ON SOLDIER

INFO KYLOTONN | DIGITAL JESTERS | WWW.BETONSOLDIERS.COM | 2005. MÁJUS

A párizsi csapat „kicsit más" FPS-ében egy-egy küldetés előtt fogadnod kell, hogy a pályán eléd kerülő 1-3 főellenség közül kit ölsz meg jól. Amikor aztán szembetalálkozol ezzel a komával, egy párbaj veszi kezdetét - ennek elején 10 mp-re felvillanak az ellenfél gyenge pontjai, aztán 1 perced van a lenyomására. Ha sikerül, különféle számítások alapján pénzt kapsz, ezen vehetsz fegyvereket és lőszereket. A fiúk 6 éve fejlesztik Kt nevű motorjukat, mely elég ütős darabnak néz ki, mindenesetre a kiadott mozi jópofának tűnt - és hab a torán, hogy lesz 32 résztvevős, kaszt-alapú többjátékos mód is.



COLD FEAR

INFO DARKWORKS | UBISOFT | WWW.COLDFEARGAME.COM | 2005. MÁRCIUS 25.

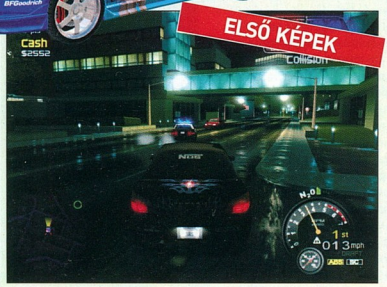
Előző számunkban már írtunk erről a francia zombis címről, most viszont jó pár kép is megjelent - még pedig meglehetősen „hűha" darabok. Ráadásul az egyik on-line lap kipróbált egy működő verziót is, elmondásuk szerint nem ajánlott a cím érzékeny gyomrúaknak; nemcsak a vér és zsigerek látványa miatt, hanem mert a játék jó része egy viharos tengeren hánykolódó hajón zajlik, és igen realisztikusra sikeredett a hullámokon dobálódzó bárka fizikája. Én bejegyeztem a várólistámra a cuccot, aki szereti a Resident Evil-féle mókákat, tegye ugyanezt...

STREET RACING SYNDICATE

INFO EUTECHNYX | HIP GAMES / NAMCO | SRS.NAMCO.COM/ | 2005. MÁRCIUS

Az autós játékok piaca egy-két éve hanyatlani kezdett, a szokásos körversenyek, rally és nascar sorozatok, vagy a megszokott sablonos ötletekre épülő játékok mellett a fejlesztőknek csak néhány új, kreatív megoldás bevezetésével (pl. a Need for Speed: Hot Pursuit autós üldözései) sikerült feldobni a játékokat. Az ellaposodás elleni kiutat keresve hirtelen fény csillant az alagút végén, a mentő sereg a moziból érkezett. A 2 Fast 2 Furious hatalmas sikert aratott, az illegális éjszakai versenyek világa rögtön több fejlesztőt, kiadót is megihletett. Útjára indult a Midnight Club sorozat, belendült a Burnout sorozat szekere, és a Need for Speed: Underground-dal új irányt vett a patinás PC-s sorozat is. A Namco sem tétlenkedett, az alapötletet a 'szex mindent elad' alapelvvel társítva szintén megcélozta az illegális versenyek világát. A Street Racing Syndicate-et alapvetően csak konzolokra készítették, az E3-mon még irigykedve néztük a Namco - topmodellekkel teli - színpada előtt őrjöngő tömeget. Azóta elterjedtek olyan pletykák, hogy esetleg mégis készül PC verzió is, de ezeket hivatalosan nem erősítették meg. A lapleadás utolsó pillanatában érkezett a hír, hogy valóban megkezdték a játék portolását, és hogy már tavasszal ki is próbálhatjuk a programot. Az SRS-ben három amerikai nagyváros - Los Angeles, Philadelphia and Miami - utcáin száguldozhatunk több mint negyven különféle licenszelt autóval. A Namco elég nagy pénzeket mozgathatott meg, ugyanis ezek a licenszelt autók meg is fogják érezni, ha mondjuk a kanyarokat mandinerből vennénk be. Vagyis a csúcskocsik karosszériája horpadni, törni fog, ahogy kell. Ez persze bonyolítani fogja a játékmenetet, ugyanis a javítást a nehezen kuporgatott pénzünkből kell majd fizessük... A játékot a mostanában erősen feljövő - többek között a Stolen, Pariah, CT Special Forces programokat megjelentető - Hip Games adja ki.

ELSŐ KÉPEK



VILLÁMTESZT!

THE PUNISHER

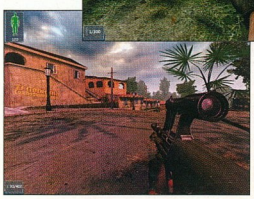
A szokásos vallomással kezdem: nekem nem jött be a film, de legyen ez az én bajom. Most viszont a demót végigtolva örömmel jelenthetem, hogy egy kellemes kis külső nézetes akciócímmel leszünk gazdagabbak idén. A Volition hűen régi önmagához készítette el a címet, mely első ránézésre a Max Payne és a Manhunt ötvözete. A fejlesztők biztosra mentek: a híres képregény eredeti szerzői, Garth Ennis és Jimmy Palmiotti írják a sztorit, mely egy „best of" lesz, azaz a 30 éves történet összes híres főellensége és főalakja megjelenik benne. Minden, ami akció, szerepel itt; az arzenál teljes: pisztolyok, géppuskák, puskák, lángszóró, rakétavető, gránátok, ráadásul ezek mindenféle kombinációban használhatóak, azaz például ha egy géppuska van a kezedben, dobhatsz gránátot, de kisebb fegyverekből akár kettő is lehet a mancsaidban, egy gomb lenyomásával még célozhatsz is. A környezet tele van pakolva tárgyakkal, ezeket taktikusan ki lehet használni fedezéknek, a főhős mozgáskultúrája teljes, mindenféle vetődés, osonás, ugrás, mászás szerepel a kínálatban. Ha sikerül elkapni egy ellenséget, két megoldás kínálkozik: vagy pajzsként magad elé tartod (a társai simán szitává lövik, tehát nem sokáig tart a védelem), vagy kihallgathatod. Ez egy közeli, filmszerű akció, mely az egeret ránigálva hajtható végre ütések, rúgások formájában, illetve a környezet kihasználásával (például egy piranhákkal teli medencébe nyomva az ipse fejét). Ha meg nincs szükséged az illetőre, 101-féle módon végezhetted ki. A grafika, a fizika (Havok!), a zene mind nagyszerű, a karakterek kidolgozása és az animáció szinte tökéletes, ráadásul nem sok szkriptelést láttam az ellenfelek akcióiban sem, ami több, mint dicséretes (az AI pedig jó). Remek kis játék lesz ez, brutális, véres, akciódús. Kötelező darab!

INFO VOLITION | THQ | THQ.COM/PUNISHER | 2005

BOILING POINT: ROAD TO HELL

INFO DEEP SHADOWS | ATARI | WWW.DEEP-SHADOWS.COM | 2005 TAVASZA

2001-ben két ifjú ukrán programozózseni elkészítette a Vital motort, bérbeadták GSC-nek (ez volt a Codename:Outbreak alapja), majd saját stúdiót alapítottak, legyártották a Vital2-t, és erre alapozva ezerrel hegesztik a címbeli FPS-t. Egy nyílt játékról van szó, ahol hősünkkel Dél-Amerika területén meg kell találnunk egy csajt. Nincsenek szkriptelt küldetések, a hat NPC-osztály minden tagja kezdetben semleges veled szemben, a hatalmas terület bejárására repülők, autók, hajók állnak rendelkezésedre. Van egy halvány RPG-szál (nyomozás, fegyvervásárlás), remeknek ígérkező AI, valós sebzésmodell és elég ütős grafika. Büntethet!



KÉMJELENTÉS

A Firaxis szóvivője tavaly december 8-án megerősítette, hogy megkezdék a **Civilization 4** fejlesztésének előkészítését. Kézenfekvő indoka így szólt: „A Civ III: Conguest magas eladását véve alapul nyilvánvaló, hogy az emberek még több Civilizationt akarnak. Amíg igény van rá, szállítjuk." A munkákat maga Sid Meier irányítja, és íme néhány információ:

- A játékot teljesen nulláról építik fel.
- A 3D-s motor segítségével globális nézetből átmenet nélkül ráközelíthetünk bármelyik városra.
- Egyéni egységek tapasztalati pontokat gyűjtenek és fejlődnek, így például használhatják majd az ellenség útvonalait is.
- Lándzsás katona nem nyom le tankot többé.
- A technológiai fa különféle elágazásokat tartalmaz, azaz egy új játékban más-más megoldásokkal operálhatsz.
- A játék natívan támogatja a moddereket, rutinosak az AI-t is átírhatják majd.
- A Civ4 alapban tartalmaz multit, lesz co-op mód és csapatalapú meccsek, plusz egy térképgenerátor.

Mindehhez Soren Johnson, a játék vezető tervezője hozzátette: igyekeznek a „nem népszerű elemeket" kicserélni olyanokra, melyek kevesebb mikromenedzselést, jobb kezelhetőséget, ugyanakkor érdekes kihívásokat rejtenek, például a környezetszennyezést (pollution) az egészség (health) váltja, melynek nagyobb negatív és pozitív hatásai lehetnek. A Civ4 állítólag még az idén megjelenik - azt hiszem, ez az egyik első jó hír 2005-re, legalábbis a stratégáknak mindenképp.

Úgy tűnik, kimeríthetetlen kincsesbánya az SW-franchise is, ugyanis Jim Ward, a LucasArts elnöke bejelentette: javában tart egy **Star Wars RTS** fejlesztése. A célja a Las Vegasban székelő Petroglyph készíti - bár a csapat új, tagjai a játékipar nagy öregjei, akiknek neve olyan játékok stáblistáján szerepelt, mint a teljes Westwood-paletta (Kyrandia, C&C, Dune, Earth & Beyond), a Z, vagy a Civilization III és Pirates!. Egyelőre annyit tudni csak, hogy olyan új játékrendszer tervezése folyik, mely egyformán kielégíti a hardcore RTS-híveket és az SW nyomán „idetévedő" újoncokat. A tervek szerint a játék már idén a polcokra kerül - mondom, hogy jó éve lesz a "karosszék-tábornokoknak".

Fentiekhez egy lapzárta előtt befutott hír: az EA egyik bennfentese, Mark Skaggs „félhivatalosan" bejelentette, készül egy új **Red Alert** rész. A csapat az RA2, a Yuri's Revenge és a Generals elkövetői, a motor pedig az utóbbi címet is hajtó Sage erőmű. A megjelenésről ennyi állt a levélben: „hamarosan"...

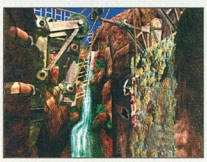
APRÓ NEWS

Kínában betiltották a **Football Manager 2005**-öt, mivel abban Tajvan Tajpej és Hongkong Macau régióját valamint Tibetet önálló államnak tüntették fel.

Az Elixir megkezdte az **Evil Genius 2** tervezését, és szintén előkészítés alatt áll egy többjátékos üzemmódot tartalmazó kiegészítő lemez is. Ez még nem dőlt el, hogy ezek gonosz a gonosz, vagy gonosz az igazságszolgáltatás elleni meccsek lesznek-e.

Az **EA** ötéves szerződést írt alá a National Football League és a Players Inc. szervezetekkel, melynek értelmében kizárólagos joggal „építheti be" az NFL csapatait, játékosait és stadionjait játékaiba, a jog kiterjed PC-s, konzolos és on-line címekre is. (A SEGA egyik húzóneve volt az NFL 2k5, annak most annyi...)

Az új ATI driver leírásában egy meglepő kitétel volt: a szoftver javítást tartalmaz a **Sudekihez** is. Mindez



azért érdekes, mert korábban sehol nem volt szó róla, hogy a Climax remek Xbox-os RPG-jéből PC-portolás készülne.

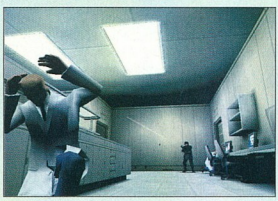
A Codemasters feladta a meccset a Konami és az EA csapataival szemben: befejezettnek tekinti a **Club Football** franchise-t. A sorozaton dolgozó fejlesztőket más területekre irányítják. Kár érte...

A Vivendi hű játékosai számára nyereményjátékot írt ki - a jelentkezők közül hét szerencsés az új sikerváros játék, a **Scarface** NPC-je lehet. A kevésbé szerencsést aztán az első percben szitává lövik egy Tommy-gitárral, hohó...

A Bioware megvásárolta az **Unreal3** motort soron következő PC-s RPG-játékuk számára. Szintén a kanadai-

aktól származó információ: az eddig kizárólagos Xbox-címnek fejlesztett, sikergyanús **Jade Empire** nyár-ősz magasságában PC-n is megjelenhet.

A Kuju régi motoros a szakmában, ám mostanában inkább a konzolosokat látták el közepes minőségű áruval - a Warhammer 40000: Fire Warrior PC-portolást meg hamar felejtsük el... Új FPS-ük az FW motorjára épül, és öt jókora pályán játszódik, Dél-Amerikától a sarkkörig. A főhős Cole Justice, volt különleges ügynök, aki egy áruló kolléga nyomába ered, mielőtt az kifejlesztené „a" szuperfegyvert. A kiadott képek alapján ismét egy



közepes címre számíthatunk, ha jobb lesz, nyilvánosan megkövetem a londoni urakat...

INFO KUJU | OXYGEN | NINCS NEKI | 2005. MÁRCIUS 25.

CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

FEAR

INFO MONOLITH | VIVENDI | MÉG NINCS | 2005 ŐSZE

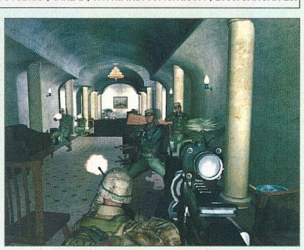
Az E3 alkalmával már írtunk erről a készülő játékról, mely az idei év nagy durranásának ígérkezik. Sajnos a kiadó és a fejlesztő is meglehetősen nagy titokban készíti a címet, így nagyon nehéz bármi újat kiásni. Az már biztos, hogy lesz autós üldözés is, melyben haverod puskával lövi az ellent. Lesznek általunk nem irányítható csapattársaink, például Sun Kwon, akinek hallása, mint ebé, és Holiday, aki egy tárgy megérintéséből meglátja a múlt történéseit. A sztori egyik szereplője egy volt kolléga, Conrad Krige - a fickó megszöktetett egy foglyot, aki úgy kínozta ellenfeleit, hogy a húsukból evett. Beteg egy játék lesz, az tuti, elképesztő látványvilággal, és igazi, barnamackós hangulattal. Első számú favorit!

A HÓNAP ÍGÉRETE

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

INFO DESTINEER STUDIOS | TAKE 2 | WWW.FIRSTTOFIGHT.COM | 2005. JANUÁR 28.

Újabb cím, mely katonai kiképzőszoftveren alapul - ezúttal az USA tengerészgyalogosainak oktatóeszközén, a fejlesztésben 40 aktív, a Közel-Keletet megjárt baka segédkezett. A játék egy csapatalapú taktikai FPS, melyben négytagú kommandónkkal kell Bejrút utcáin és épületeiben „békefenntartanunk". Az irányításban jóval nagyobb szabadságunk lesz, mint például a Clancy-címekben, akár ötödik kollégát is hívhatunk egy szituáció megoldására, legyen az mesterlövész, nehéztüzér, vagy épp egy Apache pilótája. Már az első próbaverziókban is meglepően jól teljesített az AI, ráadásul a látványra sem lehet panaszunk. Sikerszaga van!



AZ ELSŐ KÉPEK

VÁRÓTEREM

Az érdeklődők figyelmét bizonyára nem kerülte ama szomorú tény, hogy nem jelent meg a Settlers ötödik része. Az Ubisoft december 8-án jelentette be, hogy a hivatalosan The Settlers: Heritage of Kings névre keresztelt címet elhalasztották 2005 februárjára. Na jó, az már nincs messze, de akkor aztán tényleg...

Az on-line vizekre vágyó kalózjelölteknek se lehetett jó karácsonya, hiszen a Flying Lab MMORPG-je, a Pirates of the Burning Sea még nem futott be a kikötőkbe. Érdekes volt ennek „bejelentése": a hivatalos honlapon a FAQ szekcióban, a „mikor jelenik meg?" kérdésre adott korábbi „2004. IV. negyedév" választ egyszerűen lecserélték egy „Még nem jelentettünk be kiadási dátumot" mondatra. Ügyes...

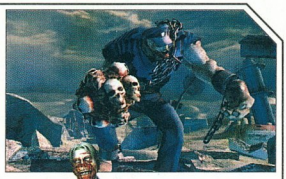
NAGYON VÁRJUK

Gondolom, nem vagyok egyedül, amikor azt mondom, tűkön ülve várom az FF folytatását. Az eddigiek alapján a GameBryo 3D motor egészen elképesztő eszközzé vált a fejlesztők kezében - remek fizika, látványos fény/árnyék hatások teszik élővé - és egyedivé! - a játékot. A régi hősök visszatérnek, oldalukon új barátokkal, hogy szembenézzenek új ellenségeikkel - köztük egy ismerőssel, Nuclear Winter bácsival, aki picit megváltoztatta a történelmet. Két jó hír: a környezet még elpusztíthatóbb, mint régen, és ezért nem jár szigorú büntetés, no meg a játékhoz adott fejlesztőeszközzel régi, kedvenc karaktereinket átimportálhatjuk az új címbe is. A sikert borítékolom.

INFO IR. GAMES | DIGITAL JESTERS | WWW.FREEDOMFORCEGAME.COM | 2005. MÁRCIUS

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Némi szünet után Xbox-on tért vissza a monitorokra a Sega örök klaszszikusa, és a pozitív fogadtatásnak hála hamarosan mi is nekiláthatunk az agyatlan zombiirtásnak. Az akció még pörgősebb lett, ezúttal nincsenek kerülgetni való ártatlanok, a puska automatikusan újratöltődik, a pályákat pedig tetszés szerinti kombinációban teljesíthetjük, ez jelentősen növeli az újrajátszhatóságot, ami a normál mód fél-órás játékidejét picit kitolja (ezen azért nem baj, ha javítanak). A konzolos verzió tartalmazta a kultikus 2. részt is, reméljük, mi, PC-sek is megkapjuk ezt, a grafika mindenesetre elég kellemes - és vérbő...



INFO SEGA | SEGA | WWW.SEGA-EUROPE.COM | 2005. FEBRUÁR 25.

HOUSE OF THE DEAD III

PER

A Marvel keresetet nyújtott be a City of Heroest fejlesztő Cryptic Studios, és a játékot kiadó NCSoft ellen. A beadvány szerint a sikeres MMORPG karaktergenerátora segítségével a játékosok előállíthatják a Marvel tulajdonát képező figurákat, például Hulkot vagy Wolverint, sőt el is nevezhetik azokat az eredeti, vagy ahhoz hasonló névre. A dolog elég érdekes, hiszen a per megnyerése kimondaná, hogy a játékfejlesztő felelős a játékos által készített tartalomért, és ez együtt járna azzal, hogy a különféle, játékosokat támogató segédeszközöket korlátozni kellene (ilyen alapon pl. a Maxis/EA is perelhető lenne, hiszen a Sims2 hasonló eszközével szintén elő lehet állítani jogvédett figurákat, például Supermant is).

Ha már az előbb szóba hoztam a céget (nem véletlenül...): egy Electronic Arts dolgozó felesége elkeseredett levelet tett közzé az interneten. Elmondása szerint az EA alkalmazottai a hét minden napján reggel 9-től este 10-ig dolgoznak, ha jól viselkednek, szombat este fél hétkor elengedik őket. Túlórapénzt, plusz szabadnapot mindezért nem kapnak. Erre megindult a „kipakolás", a hozzászólások áradata, és úgy tűnik, a dolgozók perre viszik a dolgot. Az egyik on-line magazin utánajárt a dolgoknak, és kiderült, tavaly júliusban Jamie Kirschenbaum, a Sims2 tervezőcsapatának egyik dolgozója már keresett nyújtott be az EA ellen a ki nem fizetett túlórák miatt. Az is érdekes, hogy az EA hátrányos megkülönböztetést alkalmaz, ugyanis bizonyos munkakörök (textúrás, modellező, bevilágító, háttéreffektező) „alsóbbrendűként" nem kapnak túlórapénzt. Mindeközben a felső vezetők „természetesen" elképesztő prémiumokat zsebelnek be...

A végére pedig egy gyorshír: előző számunkban számoltunk be a Valve és a Vivendi peréről. Az első kört november végén a Valve megnyerte, ugyanis a bíróság kimondta: a kiadónak az érvényben lévő szerződés értelmében nincs joga a Valve termékeit az internet-kávézókban árusítani. A háborúnak még nincs vége, de ez egy kis előny és reménysugár a fejlesztőcsapatnak. Hajrá!

PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

INFO NUCLEAR VISION | WHIPTAIL | WWW.PSYCHOTOXIC.DE | 2005. MÁRCIUS 25.

Német barátaink javában hegesztik Angie Prophet őrangyal kalandját, akinek 2020-ban, az Apokalipszis lovasai által meggyepált New Yorkban kell megtalálnia a negyedik lovast, és lenyomnia őt (azt?). Végigjátszva a demót, én nem estem tőle hanyatt grafikailag, viszont elég kellemesen elment vele az idő. A fizika jó, az AI elég szépen teljesít. Osztálytalapú a fegyvertár, azaz egyszerre csak egyféle pisztoly és puska lehet nálad, érdekesség az „angyali erő", melynek használatakor regenerálódik a HP. Miután a csapat szakított a CDV-vel, pár új elem került a csomagba, viszont kihullott a multi. A stuff nem fog világot rengetni, de kikapcsolódásnak jó lesz.

EGY KIS HAZAI

ÚJDONSÁG

Úgy látszik, Fliegauf Benedek, az igen tehetséges fiatal rendező legújabb a filmje hatással volt egy frissen alakult, de régi motorosokból álló hazai bandának, mert a Nagual Games első játékának címe: **Dealer - Chronic, Pills & Coke**. A játék egy GTA-klón, amelyben négy, eltérő tulajdonságú karakter közül választhatjuk ki a főhőst, majd vele egy hatalmas városban ki kell építeni egy jól működő droghálózatot, aztán jöhet az alvilág további meghódítása (pl. prostitúció). 60 NPC, 40 jármű, rengeteg fegyver, a stílushoz illő zene (d&b, rap, trance, goa), de a lényeg persze a tízféle drog (mariska, LSD, heroin, kokain, ecstasy, speed, gomba, sőt az alkohol is). Érdekes, hogy a fejlesztők a szerek ártó hatását is beépítik, azaz hősöd túladagolástól meghalhat, rendszeres narkózástól gyengül, sőt - lásd: „Félelem és reszketés Las Vegasban" - látomásai lehetnek [így adott esetben egy szörnnyel kell felvenned a versenyt], tehát tulajdonképpen egy drogprevenciós címről van szó... A grafikáról nem kisebb név gondoskodik, mind a GameBryo motor (Morrowind, Pirates!), és további csemege, hogy többjátékos üzemmód is szerepel a kínálatban. A megjelenést óvatosan 2007-re tették a fiúk, mindenesetre igyekszünk odafigyelni a fejlesztésre.

A CDV örülhet, hiszen a Stormregion II. világháborús RTS-e, a **Codename Panzers** szép sikert könyvelhet el. Nos, az már korábban köztudottá vált, hogy a játékból minimum két folytatás érkezik, a Phase Two és Phase Three. Sok információ még nem szivárgott ki, egyelőre a második részből nyolc kép látott napvilágot, homokos-pálmafás, azaz úgy tűnik, az európai gyűrés után jön az északafrikai hadszíntér (nem lennék meglepve, ha a harmadik rész a csendes-óceáni etapot dolgozná fel, japókkal). A képek szépek, úgy egyelőre ennyi...

MARTIN MYSTÉRE: OPERATION DORIAN GRAY

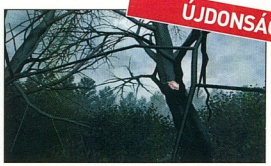
INFO ARTEMATICA | GMX MEDIA | WWW.GMXMEDIA.NET/MM/ | 2005. AUGUSZTUS

A külföldön nagy népszerűségnek örvendő képregény- és rajzfilmhős, Martin Mystery is beköltözik a monitorokra. Kitalálója, Alfredo Castelli két éve dolgozik szép csöndben az olasz csapattal a játékon, mely ismét egy előre renderelt háttér előtt valós időben mozgatott 3D-s karakterekkel életre keltett point-and-click kaland lesz (phű).

A nyomozót terelgetve olyan rejtélyek nyomára bukkanhatunk, mint Atlantisz és Stonhenge „valós" története, a Télapó „valódi" kiléte, segédünk pedig Jáva lesz, a neander-völgyi, aki egyik kalandunkról maradt véletlen velünk. Humoros, izgalmas cím lesz ez, remek grafikával, mozikkal és profi szinkronnal. Viva Italia!

ÚJDONSÁG

A legnagyobb külhoni játékportálok is bután néztek, mikor erre a címre rákerestem náluk. Pedig az argentin csapat tavaly október óta fejleszti klasszikus point-and-click kalandjátékát (2D-s festett háttér 3D-s objektumokkal, ahogy az kell). A sztori egyszerű: hősöd Angliában megvásárol egy viktoriánus házat, és a beköltözés után, egy zivataros éjszakán kénytelen szembesülni a libabőrös ténnyel: nincs egyedül a házban... A zenét Lovecraft nagy szerelmese, Cellar of Rats szerzi, és őszintén szólva, én elég nehezen aludtam el a kiadott teaser végigtolása után, melyben egy kriptát kellett átfésülni. Horroros-nyomozós kaland-kedvelők írják fel a címet, a titkos kedvenc érkezik!



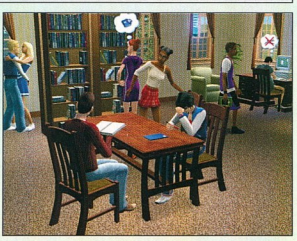
INFO NUCLEOSYS | MÉG NINCS | WWW.NUCLEOSYS.COM | 2005 ELEJE

SCRATCHES

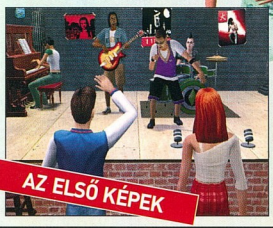
SIMS 2: UNIVERSITY

INFO MAXIS | ELECTRONIC ARTS | WWW.THESIMS2.EA.COM | 2005 KÖZEPE

A mire számítottunk, bejött: érkezik az első Sims2 EP. A pite viszont elég érdekes: a fejlesztők egy új korcsoportot - Young Adult - alkottak, őket lehet egyetemre küldeni, tehát egy teljesen új környezetbe kerül kiválasztott emberkéd. 11 ve lesz 4 új álláslehetőség is. Természetesen meg is lehet bukni, úgyhogy oda kell figyelni a tanulásra, ám a kollégiumi élet minden jósága is csábít - bulik, szex, effélék. Pénzt nem kell keresned, ám ha plusz bevételt akarsz, bevállalhatsz mellékállásokat (tanítás,



szak közül választhatod ki a téged érdeklőt, a sikeres diplomázás után a régi karriereket magasabb szinten indíthatod, illet-



edzés) is. Mit mondhatnánk? Még egy dilis amcsi játék, azaz tudom mivel fogsz játszani idén nyáron...

AZ ELSŐ KÉPEK

Érik az embert meglepetések... Az eleve szokatlan, hogy az eddig hajózós és akciócímeiről ismert orosz Akella egy klasszikus, a Syberia nyomába eredő point-and-click kalandjáték fejlesztésébe fog, ám maga a háttér még érdekesebb.

A játék alapja ugyanis a talán leghíresebb orosz sci-fi írópáros, a „sztalkeres" Arkagyij és Borisz Sztrugackij hazánkban is megjelent és népszerű regénye, a „Fogadó a Halott Alpinistához". A testvérpár közül már csak Borisz él, ám ő aktívan részt vesz a fejlesztésben. A 2D-s, előre renderelt háttér előtt 15 3D-s NPC éli életét a világtól elzárt fogadóban - teljesen önálló életét, azaz senki nem fog arra várni, hogy odamenj és kikérdezd. Rejtély, izgalom, gyönyörű köntösben - máris imádom!

INFO AKELLA | MÉG NINCS | MÉG NINCS | 2005 ŐSZE

HOTEL „AT A LOST CLIMBER": INSPECTOR GLEBSKY'S PUZZLE

AZ ELSŐ KÉPEK

2003 októberében jelent meg az Ascaron Pirates!-koppintása, és máris készül a folytatás, mely az elődhöz hasonlóan kötött sztorimódot ígér, ami szerintem alaposan visszaveti a játékot, de ők tudják. Sokat nem tudok még írni a projektről, a megjelent marketingrizsától megkíméllek benneteket, elég, ha az én gyomromat ülte meg. Karib-tenger, 17. század, kalózok, kardozás, fejlődés, harrrr. Csinos lesz, az tuti, meg zenélni is fog. Ja, és lesz 35 filmetűd is. Egyelőre ennyi.

INFO ASCARON | ASCARON | NINCS NEKI | 2005

TORTUGA: PIRATE'S REVENGE

ZÁRÓRA

Nem titok, hogy nem áll túl fényesen a piacon az Egyesült Királyság legnagyobb játékkiadója, az Eidos. A 2003-as évet 31 millió dolláros nyereséggel zárták, a 2004-est viszont 5.2 milliós veszteséggel. Csak a Hitman: Contracts bizonyult húzócímnek a maga 1.7 milliós eladásával, a többi 6 nagy cím (Backyard Wrestling: Don't Try This at Home; Deus Ex: Invisible War; Championship Manager: Season 03/04, Legacy of Kain: Defiance, Tomb Raider: The Angel of Darkness) 500 ezer - 1 millió között kelt el. Miközben megpróbálnak mindent mozgósítani - például 2005 április-júliusa között jön az új Tomb Raider, később a Hitman 4, és készül egy PSP-játék is -, negatív szenzációként hatott, hogy a játékipar egyik legnagyobb neve, az Ion Storm vezetője, Warren Spector novemberben kilépett a vállalattól - a hivatalos közlemény szerint azért, hogy „a személyes érdeklődési körébe tartozó dolgokat a vállalati szférán kívül gyakorolja". Az Eidos ugyanakkor hozzátette, Spector tanácsadóként továbbra is segíti a céget, így a TR7 munkálataiba is besegít. A kiadó sorsa már biztos, hogy az eladás lesz, a kikiáltási ár kb. 290 millió dollár (eddig az EA, a THQ és az Ubisoft is szóba került, mint lehetséges vevő) . Érdekes hír röppent fel ezzel kapcsolatban az interneten: a Scotland on Sunday című újság on-line kiadása szerint Bono, a U2 frontembere kezébe kerülhet a cég! Nos, a hír ebben a formában nem igaz, ám tény, hogy az énekes a Szilikon-völgyben található Elevation Partners nevű tőkebefektető cég igazgatótanácsának lett tagja. Ez a vállalat, melynek egyik alapítója John Ricciello, az Electronic Arts korábbi elnöke, 1 milliárd dollárt szándékozik „média- és szórakoztató projektekbe" invesztálni. Ebből futná az Eidos megvásárlására...

WILL OF STEEL

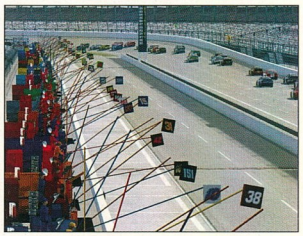
INFO GAMEYUS | GMX MEDIA | WWW.GAMEYUS.COM | 2005. FEBRUÁR 25.

Meglepően kellemes képekkel és mozival indított a címben jelzett játék, melyben az USA tengerészgyalogságának ifjú tisztjeként kell az alárendelt (gyalogság, tank, APC, felderítés és légelhárítás összetételű) haderőt győzelemre terelni két hadszíntéren: 2001., Afganisztán és 2003., Irak. A 3D-s RTS-ben természetesen valós időjárás és napszakváltás szerepel, kérhetünk tüzérségi- és légi támogatást, műholdas felderítést, erősítést, ám mindezeket fokozatosan érhetjük el, ahogy feljebb lépkedünk a ranglétrán. Nyersanyag-menedzselés nincs, csak tiszta akció, és különlegesség, hogy a billentyű/egér páros kívül akár hangvezérléssel is végigjátszhatjuk majd a játékot. Érdemes rá odafigyelni...

NASCAR 2005: CHASE FOR THE CUP

INFO EA TIBURON | EA GAMES | WWW.EASPORTS.COM | 2005.

A NASCAR szerelmesei bizonyára már nagyon várják az EA új élettel megtöltött címének portolását, hiszen konzolokon már szép sikereket ért el a játék. A versenysorozatot úgy egyben tartalmazza az új rész - a Nextel, Busch, Craftsman Truck, Featherlite Modified kupák és szériák, 25 hivatalos és 12 kitalált pálya, 130 versenyző, több száz esemény, minijátékok, egyéni autótuning. Új elem a karriermód (versenyzőként vagy tulajdonosként), két verseny között akár ütésváltásra is sor kerülhet a küzdelemben elkövetett mókák miatt - hiszen például a új irányítási módokkal ki is lökhetjük ellenfelünket a pályáról.



NAGYON VÁRJUK

Az ukrán GSC sokak által várt világverő játéka lassan már a vaporware kategóriába gördülög, hiszen csak nem akar megjelenni. A THQ ugyan tavaly október 26-án bejelentette, hogy idén májusban a polcokra kerül a cím, de nyugtával di-

el, hogy ezek a tájak nem a képzelet szülöttei. Ami még szépséges, az a napszakváltás; az egyik képsorozaton egy helikopter hevert a fűben, a kollégák mindenféle időszakban lefotózták - a naplemente / napfelkelte, vagy a szürkület egészen elképesztő. Az ukrán fiúk egyébként a

csérd az apehet. Nos, az egyik külhoni on-line magazinnak sikerült meglátogatnia a kijevi főhadiszállást, ahonnan 80 képpel a tarsolyukban tértek haza. Ezeket megnézve eléggé felizgultam, ugyanis a tájból olyan hamisítatlan hangulat árad, melyet csak azok láthattak, akik jártak már hazánkban világvégi, le-

kód csiszolásán és a játék kiegyensúlyozásán dolgoznak, utóbbit a többjátékos üzemmód fényében is - ez mondjuk azért biztató, mert a Blizzardnak ugyanez volt a munkastílusa, és ugye a végeredmény mindig megérte a várakozást. Nézegessétek a képeket, és bízzunk benne, hogy májusban pukkant településeken, esetleg Ukrajna vagy Oroszország kies vidékein. Ehhez a látványhoz hozzáadva a hősi szovjet autógyártás csodáit, gondolom nyilvánvaló, hogy idehaza sokkal jobban fogunk kötődni ehhez a címhez, mint az óceán túlfelén, ahol nem is hiszik

tényleg mélyen belenézhetünk valami csernobili mutáns vörösen izzó szemébe a lepusztult város halált lélegző romjai között. Na tessék, mik jönnek elő belőlem...

INFO GSC GAMEWORLD | THQ | WWW.STALKER-GAME.COM | 2005. MÁJUS 27.

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

OLVASÓI VÉLEMÉNYEK - HALF-LIFE 2

A Half-Life 2 jött, látott, győzött. Elég csak megnézni a cikkíróink értékelését pár oldallal hátrébb, vagy elolvasni, hogy mit gondol róla a fórumunk kemónymagja.

Schüll
A grafika nagyon ott van, (na jó nem 1 Far Cry) a hangulat eszméletlen brutál, és még a történet is briliáns! Sose hittem volna hogy egy „szörnyek VS. emberek" stílusú játék megfog, de ez megfogott! Nem is kicsit...

mcsabee as Ülőbika
Nos, az író-olvasó találkozó után azt mondtam, hogy gagyi, de mivel hosszabb szemügyre vétel is történt, ezért ezt mondom: zseniálisan nagyszerű, és briliáns, de sztem ha lesz következő rész, az sem fogja alább adni...

EDDA
Én csak 10 percet láttam, úgy hogy nem én játszottam, de amit láttam, az tetszett. Csak kár, hogy olyan drága, meg az én vasam nem elég Herkules a feladatra.

Delete
Szerintem nagyon király kis játék. Bár a sok botrány miatt már nem is hittem, hogy valamikor meg fog jelenni. Tök király grafika, az AI is jó, minden. Szerintem megérdemli az év játéka címet.

kecskefülvakaró
Hát végre volt szerencsém kipróbálni: a grafika nagyon üt, a zombik jól néznek ki, bár hülyék. Mindenesetre engem a hangulata egyáltalán nem fogott meg, merthogy szerintem nem nagyon volt, úgyhogy nekem annyira nem jött be, jó a grafikán azért ámultam.

EXKLUZÍV!

Vigyázó szemeteket a DVD mellékletünkre vessétek, ugyanis a Chrome és az Xpand Rally készítőinek legújabb, eddig be sem jelentett játékából sikerült exkluzív videó bemutatókat szereznünk. A fejlesztők nem pihentek, az Xpand Rally fejlesztésével egy időben nekiláttak, hogy egy elhanyagolt témában, a westernek világára épülő FPS-ben alkossanak valami maradandót. Eddig nem sok ilyen jellegű játék látott napvilágot, és a többségük feledésbe is merült. Hogy milyen sors vár Juarez-re, azt a fejlesztés jelenlegi állapotában még nehéz lenne megjósolni, mindenesetre a videókat, és a képeket megnézve látszik, hogy a srácok jó irányban tapogatóznak.

INFO TECHLAND | TECHLAND | - | -

THE CALL OF JUAREZ

KÉPKITALÁLÓ JÁTÉK

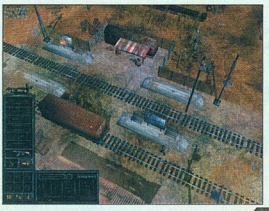
Találjátok ki, hogy melyik játékból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki az SevenM Kft. jóvoltából.

A megfejtéseket 2005. február 15-ig várjuk a 130. oldalon található játékszelvénnyel
PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp. Pf.:315

NYERD MEG!

ÚJDONSÁG

A Software Tycoon német fejlesztőcsapata egy RPG-fűszeres RTS főzésébe fogott, melyet először Sigma44-re kereszteltek, majd megkapta az immár végleges, fenti címet. Egy poszt-apokaliptikus világban kell egy általunk összeállított csapatot átterelni 20 különféle helyszínen, a túrafelszerelést egy 250 elemet (fegyver, páncél, építőanyag, kaja)

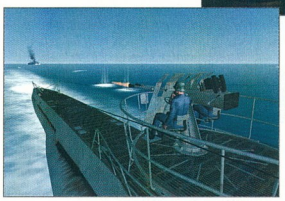


tartalmazó pakkból kell összerakni. A csapatban lehetnek zsoldosok, orvosok és mérnökök, érdekesség, hogy a menet közben talált holmikból kell építkezni és stratégiázni, mindezt XP-gyűjtéssel és jó sok harccal megfejelve. Lesz napszak- és időjárás-változás, 3D-s hatások, meg effélék, az eddigi képek elég biztatóak, a többit meglátjuk.

INFO DESTRAX | COMPORT INTERACTIVE | WWW.GROUNDZERO-GAME.COM | 2005. ÁPRILIS

GROUND ZERO: GENESIS OF A NEW WORLD

Sokan várják már, hogy az Ubisoft áldásos hatása mit hoz ki a majdnem a tenger fenekére süllyedt tengeralattjáró-szimulátor új részéből, ám erre sajnos még aludnunk kell párat, hiszen elhalasztották a franciák a ki-



adást. Helyette kaptunk egy mozit, melyben az emberek ugyan kissé bután néztek ki, viszont a víz, a hajók-repülők, a speciális hatások olyanok voltak, amilyet én még csak filmen eddig. Nézegessétek a képeket, jobb híján, kellemesek.

INFO METROPOLIS | SCHANZ | WWW.UBI.COM | 2005. FEBRUÁR 25.

SILENT HUNTER III

APRÓ NEWS

A Warner Bros. Interactive és a SEGA közzétette a hivatalos **Matrix on-line**

díjait. Az alapjáték 49.99$ javasolt fogyasztói áron kerül a boltokba, a havi előfizetési díj 14.99$ lesz, azaz megfelel egy mai átlagos MMO költségének.

Az egyre karakteresebb Midway újabb sikeres „agybeszerzést" hajtott végre:

austini stúdiójukhoz kreatív igazgatóként leszerződtették **Harvey Smith**-t. A **Witchboy** néven ismert veterán az Ion Storm egyik alappillére volt eddig fő volt többek között a Deus Ex és a FireTeam főtervezője, a Deus Ex 2 projektvezetője, de a Thief teamben is jelentős szerepet vállalt). Spector után tehát még egy nevet vesztett a csapat...

Az izgalmas címnek ígérkező kalandprogram, a **Fahrenheit** fejlesztője, a francia Quantic Dream december elején bejelentette, hogy nem tekinti többé kiadójának a Vivendit. Egy héttel később azt is közzétették, hogy sikerült megállapodniuk egy új kiadóval, ám ennek nevét még nem hozzák nyilvánosságra.

DESIGN CENTER

NYERD MEG!

Igazi kirakodóvásárt szerveztem nektek ebben a hónapban, mindenféle apróságokból.

1. Kezdjük talán a legörvendetesebb eseménnyel, hatalmas csinnadrattával, különvonattal, mini háborúval és persze egy jófajta partival ünnepelte a Stormregionós csapat így utólagosan is a Panzers sikerét. A mellékelt útleváltel lehetett felszállni a Nyugatiból induló vonatra, melyen mogorva, felfegyverzett német katonák vizsgálták át a papírjaikat és ütötték bele az 1945-ös bélyegzőt. Emlékül a rendezvény után pedig kaptunk egy rohamsisakot, melyet itt láthattok ti is.

2. Íme a bazár szekció első része, melybe beletartozik a Rampage gyűrögetős laszti, némi yo-yo kollekció a Microprose és a Nimbus jóvoltából. Hogy friss ropogós stuff is gazdagítsa a kínálatot ide került a SIMS 2 kulcstartó, mely ezúttal a szerencsés nyeremménye is lesz a későbbiekben bemutatott SIMS 2 tollal egyetemben. A csomag utolsó részét 4 kis kaloz képezi, akik az azóta már boldogabb vizeken evező Impressions High Seas Trader nevű játékát voltak hivatottak promótálni, tegyük hozzá, kevés sikerrel.

3. Következő párosunk egy igen érdekes szerkezet, egy szalagról van szó, melyet egy pillanat alatt rá lehet tekeríteni a gyanútlan vásártátogató kacsójára a benne feszülő energiák segítségével. Persze ez sem ma történt, hiszen a becses karperec az Amiga 500-ast hivatott reklámozni, melyet egészen pontosan 1987-ben kezdett el gyártani a Commodore. Találkozásunk egy Amigás rendezvényen történt Kölnben, az idősebb nemzedék bizonyára emlékszik még ezekre a bulikra.

4. A bazár szekció második része: összeszedtem pár tollat a hatalmas készletből. Akad itt filléres cuccoktól kezdve míves alkotásokig minden, jól szemléltetve az egyik legjobban bevált reklámajándék használhatóságát. A figyelmes szemlélő azért itt is találhat csemegéket, ilyen pl. a NeoGeo, vagy az Amstrad toll.

5. Valahogy ez a pohár mindig megúszta, hogy belekerüljön a válogatásba, pedig ez minden nap a kezem ügyében van, szó szerint. A nemes vadat még annakidején egy kis fejlesztőcsapat szentélyében kaptuk, a csapatot id-nek hívták, éppen akkor lettek kész a Quake 1-gyel. Az átadó pedig John Carmack volt személyesen, ami úgy gondolom, még jobban értékessé teszi az amúgy sem gyenge ajándékot.

6. Utolsónak marad egy jópofa ajándék, a HP kényeztette el egy rendezvény látogatóit az alábbi kis szütyővel, melybe bele lehetett pakolászni az összegyűlt sajtóanyagot.

Mint említettem már ebben a hónapban a SIMS 2 cuccokért folyik a verseny, íme az ehhez tartozó kérdés:

Hány része jelent meg már a SIMS sorozatnak és melyek voltak ezek?

A megfejtéseket 2005. február 15-ig várjuk a szerkesztőség címére a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt:
PC.GAMES - Design Center
1325 Bp. Pf. 315

EXKLUZÍV

INTERJÚ A CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT MENEDZSERÉVEL

INFO ASOBO | HIP INTERACTIVE | WWW.HIP-EUROPE.COM/PRODUIT.PHP?ID_JEU=5&LANGUE=1&PROD=J&CH=GEN | 2005. MÁRCIUS 1.

A CT Special Forces név egyelőre semmit sem mond nekünk, PC játékosoknak, annak ellenére, hogy a név egy sikeres, jelentős múlttal rendelkező sorozatot takar. Az első rész 2001-ben jelent meg Gameboy Advance-re, a folytatások a GBA mellett már megjelentek a Playstation, majd később a Playstation 2, és Xbox konzolokra is. A sorozat következő részével a fejlesztők a következő szintre szeretnének lépni, az eddigi 2D megjelenítést felváltja a kornak megfelelő 3D grafika, és az eddigi konzolos verziók mellett végre megcélozták a PC-t is. A játékot májusban, az E3 során jelentették be, és mivel azóta nagyon kevés információ szivárgott ki, megkerestük a játék menedzserét, Jérôme Sicartot, hogy megtudjuk, mire számíthatunk a program kapcsán.

Mikor kezdtél el játékokkal foglalkozni, és milyen platformokkal dolgoztál azóta?

A CT Special Forces volt az első munkám, amelyet három éve jelentettünk meg GBA-ra, és amellyel rögtön hatalmas, zajos sikert könyvelhettünk el. Szerettünk volna egy nagyon erős brand-et kiépíteni, amelyhez olyan játékok tartoznak, amely mind egytől-egyig ugyanabban a lenyűgöző univerzumban játszódnak. A terrorizmus elleni harcot vettük alapul, és 100%-ban akció-orientált játékokat szerettünk volna létrehozni, amelyben minden elem a játékos szórakozását szolgálja.

A CT Special Forces: Fire for Effect a sorozat megszokott elemeire épül, tehát továbbra is az akció marad a középpontban, de most első alkalommal mindezt korszerű 3D megjelenítéssel tesszük még élvezetesebbé. Szeretnénk elérni, hogy a CT Special Forces sorozat még erősebbé váljon, méghozzá azáltal, hogy az Asobónak - a játékot fejlesztő stúdiónak - meglehetősen nagy szabadságot biztosítunk.

Mikor kezdtétek el a program fejlesztését? Mikorra terveztek a játék megjelentetését?

A munkát 18 hónappal ezelőtt kezdtük el, és az összes verzió egyszerre, 2005. márciusában fog megjelenni.

Miért döntöttetek úgy, hogy PC-re is elkészítitek az új epizódot?

Abban biztosak voltunk, hogy mindenképpen 3D megjelenítést fogunk alkalmazni a következő rész fejlesztésénél. Nem csak azért, hogy a játék mutatósabb legyen, inkább azért, mert szeretnénk a realizmus, és a játék nyújtotta élvezet legmagasabb fokát elérni. A PC képességei nagyon csábítóak voltak, és nem tudtunk ellenállni a kísértésnek, hogy ezeket megpróbáljuk maximálisan kihasználni.

Csinos kis madár, de elvinném egy útra...

Melyik platformon kezdtétek meg először a fejlesztést? Milyen eltérések lesznek a PC- és a konzolverziók között?

Először a PC változat fejlesztését kezdtük meg, de természetesen ezután több csapat dolgozott párhuzamosan a különböző verziókon. A vezérlés mellett főleg a megjelenítésben - azaz a felbontás, részletesség, és textúrák tekintetében - lesznek különbségek. A játékmenet, a játékélményt tekintetve minden verzió teljesen megegyezik majd.

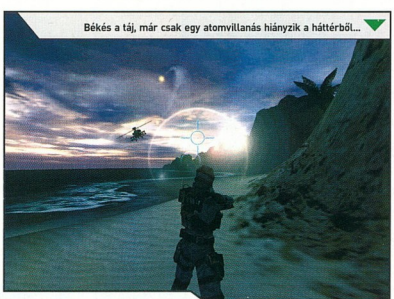
Milyen grafikus és fizikai motort használtatok a játék fejlesztéséhez? Első fejlesztést használtatok, vagy egy meglévő motort vásároltatok meg inkább?

Mindent mi fejlesztettünk az alapoktól. A 3D motorunk sem látott vizuális effektek megjelenítésére képes. Amikor elkezdtünk a CT Special Forces 3D adaptációján dolgozni, az volt a célunk, hogy a játékos filmszerű, dinamikus akcióban tudjon elmerülni. Az Asobo fejlesztői nekiláttak, hogy még durvább robbanásokat, és ezáltal még realisztikusabb hatást tudjanak kihozni a motorból. Most már csak az a kérdés, hogy ti készen álltok-e olyan mindent elsöprő robbanáshullámokra, mint amilyeneket eddig csak legütősebb akciófilmekben láttatok?
A srácok az Asobónál saját fizikai motort is kifejlesztettek, a környezet legnagyobb része lerombolható, és a rongybaba-technológiát is sikerült maximálisan kihasználni.

Az ellenfelek mesterséges intelligenciája szintén kényes kérdés egy akciójáték esetében, ezért igen komoly fejlesztésbe kezdtünk, hogy megfeleljünk a magas elvárásoknak. A csapat kutatásokat végzett a terroristák módszereivel, viselkedésével kapcsolatban. Ennek eredményeképpen a gépi ellenfelek a játékos stílusának, cselekedeteinek és az aktuális szituációnak megfelelően viselkednek.

Meséljél a játék fő karaktereiről és a küldetésekről?

Több tucat különböző helyszínre eljutunk a 30 küldetés során, amelyeket két karakterrel, Raptorral és Owllal vihetünk végig. Minél tovább jutunk a játékban, annál inkább ki kell majd használni a karakterek egyedi képességeit. Raptor brutális, kőkemény figura, a bőrébe bújva nehézfegyverek egész garmadáját - köztük az egyszerre négy nyomkövető rakéta kilövésére alkalmas eszközt is - kipróbálhatjuk. Owl a játék lopakodós karaktere, ha őt választjuk, hangtompítós fegyvereket, éjjellátókat és egyéb kütyüket próbálhatunk ki.



Békés a táj, már csak egy atomvillanás hiányzik a háttérből...

A játék elején kell eldöntenünk, hogy melyik karakter stílusa passzol a saját stílusunkhoz, később nincs lehetőség a karakterek közti cserére. Ez lehetőséget teremt arra, hogy Rambo és Sam Fisher stílusban is végigvihessük a játékot.

A küldetések nagyon sokrétűek, mindegyik több alfeladatból áll, és a különféle játékmódok kombinálása még színesebbé teszi a játékélményt. A CT Special Forces tagjaként be kell hatolni az ellenséges vonalak mögé, és nagyon veszélyes feladatokat kell végrehajtani, mint például fel kell rob-

bantanunk egy légelhárító lövedéket, aminek eredményeképpen a többi egység is be tud hatolni a területre. A lopakodás, és a hightec kütyük használatával igencsak megnehezíthetjük az ellenség dolgát.

Mesélnél az említett játékmódokról néhány szóban?

A játékmódok alatt a földi-, és „hátországba ledobós" küldetéseket értettem. Ezek váltakoznak egymás után, nagyjából 20-23 földi, és 7-10 speciális, szabadesésben játszódó küldetés kerül a végső változatba. A „hátországba ledobós"-mód teljesen új, egyedi küldetések megtervezését teszi lehetővé, és ezek során maximálisan ki tudjuk kihasználni a 3D-grafika nyújtotta szabadságot.

Csak harmadik személyű nézetet használhatunk a játék során?

A játékot főleg a harmadik személyű nézetre hegyeztük ki, de lehetővé tesszük a belső nézet használatát is. Mindenki a saját ízlése szerint játszhatja a programot, és természetesen könnyen váltani lehet majd a két nézet között. A külső nézet azért érdekesebb számunkra, mert így látható a karakter összes mozdulata, a lopakodás, az ugrások, az elrejtőzések, stb. Illetve a játékélmény így kicsit eltolódik az árkád felé, s mi inkább ezt szerettük volna elérni. A belső nézet nagyobb látószöget kínál, és talán könnyebben használható célzáshoz, de abban az esetben, ha csak belső nézetet szerettünk volna használni, teljesen új motort kellett volna kifejlesztenünk.

Milyen fegyvereket és speciális eszközöket használhatunk a feladatok végrehajtásához?

A játékban szereplő fegyverek nagy része a Special Forces felszerelésének részét képezi, a maradék pedig már létező - egy-két éven belül rendszeresítésre kerülő - prototípus alapján lett lemodellezve. Szeretnénk meglepni a játékosokat, ezért ezekről nem szeretnék túl sok infót elárulni. Különös büszkék vagyunk arra, hogy olyan sosem látott fegyverek lesznek a játékban, mint az elektromágneses gránát, amely magához vonzza az ellenfelek fegyvereit. És ez csak egy a számtalan újdonság közül!

Emellett például becsempésztük a játékba a különféle spéci fehérjék használatát is, melyekkel a karakter egyes képességeit - például látótávolságot - lehet időlegesen fokozni. Akár hiszitek, akár nem, a hadsereg valóban ilyen tabletták kifejlesztésén dolgozik jelenleg!

Nem mindenkinek lesz szüksége az ernyőre...

Esetleg használhatunk járműveket is a játék során?

Igen, többféle járművet is kipróbálhatunk majd a játék során, de erről sem szeretnék túl sok információt elárulni. Annyit elmondhatok, hogy lesz például egy pálya, melyet egy csónakkal kell keresztül-kasul bejárni, és eközben természetesen jó néhány ellenfelet hatástalanítani kell. Szeretnénk különleges helyszínekkel és járművekkel szolgálni, nem csupán a megszokott sablonokat felvonultatni.

Lesznek többjátékos módok a játékban?

Nem tervezünk semmilyen többjátékos módot, szeretnénk az egyjátékos élmény tökéletesítésére koncentrálni.

Végezetül mesélnél arról, hogy mi fogott meg téged leginkább a játékban?

Azt hiszem, leginkább a változatosság. Tudom, hogy rossz menedzserszövegnek tűnik, de a játék annyira sokszínű és sokrétű, hogy minden alkalommal találtam valami újdonságot, ahányszor kipróbáltam a különféle build-eket. Ezen kívül a környezet rombolhatósága fogott meg, a játékos számtalan módon pusztíthatja el a körülötte található tereptárgyakat. Az ablakok, fényforrások, gépezetek, ajtók, ládák, hordók mind ki vannak szolgáltatva a játéknak. Az ellenfelek sebzése is remekül kidolgozott, függ a páncélzatuktól, és természetesen attól, hol találod el őket. Egy fejlövés rögtön végez mindenkivel, így nem lesz az az érzésed, hogy szupermenekkel vagy körülvéve.

Köszönjük az interjút!

Uniq
uniq@pc.games.hu

GYORSLINKEK

Ha meglátogatjátok honlapunkat, a *www.pc.games.hu* oldalon, akkor az alábbi gyorslinkek segítségével további híreket olvashattok a készülő játékokról:

h412134: Matrix Online
h412133: War in the Pacific
h412131: Pariah
h412126: STALKER: S. of Chernobyl
h412121: Desert Law
h412119: Black Sky
h412113: Coden.: Panzers Phase Two
h412111: 25 To Life
h412110: Conflict: Global Terror
h412109: Sudden Strike 3
h412105: SW: Republic Commando
h412102: Taxi 3: eXtreme Rush
h41295: Runaway 2
h41292: World Racing 2
h41291: Mercenaries
h41288: Captain Blood
h41287: Cuban Missile Crisis
h41286: Vivisector
h41279: Vampyre Story
h41272: Dr. Who
h41271: Gates of Troy
h41270: Lego Star Wars
h41268: Söldner: Addon
h41256: Act of War: Direct Action
h41255: City of Heroes
h41254: S40 Racing
h41253: Knight Online
h41246: Steer Madness
h41245: Cold Fear
h41238: Sid Meier's Civilization IV

POLCSZEMLE

BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT.	11 990
DEAD TO RIGHTS	4 990
LOTR:THE RETURN OF THE KING	12 990
MOHA: AA WARCHEST	11 990
MOHA: PACIFIC ASSAULT	11 990
MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12 990
PRINCE OF PERSIA 2: WW	9 990
SHREK 2: TEAM ACTION	8 990
SONIC HEROES	9 990
STAR WARS: STARFIGHTER	3 990
THE INCREDIBLES: ACTION	9 990
ALEXANDER	7 990
ARMIES OF EXIGO	11 990
AUGUSTUS	7 990
BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER	4 990
LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-E.	12 990
WORMS BATTLE PACK	3 990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	9 990
AGON	7 990
CSI: DOUBLE PACK	3 990
CSI: MIAMI	10 990
DARK FALL II	6 990
EGYPT III	3 990
EVERQUEST 2	7 990
MYST IV	9 990
MYST TRILOGY	5 990
SID MEIER'S PIRATES	10 990
SPACE HACK	5 990
VAMPIRES: BLOODLINES	10 990
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	7 990
FLATOUT	9 990
FORD RACING 3.	4 990
TOP SPIN	9 990

A TELJES ÁRLISTÁT A **34. OLDALON** TALÁLOD MEG.

AKI JÓL KERES, TALÁL

Az Internet idomítása - keresés, letöltés, ahogy te szeretnéd...

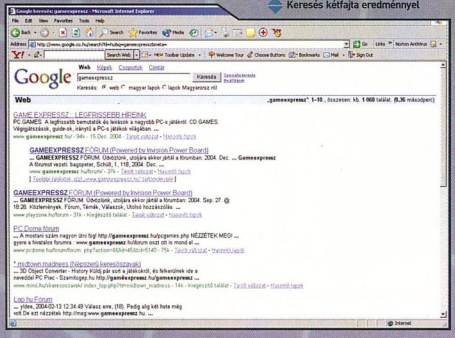
December elején kicsit rájeszettem fórumunk állandó „lakóira". Történt, hogy hű olvasónk, Kecskefülkakaró felpakolt a netre némi fényképalmazt magáról és másik barátunkról, Ülőbikáról, és azt hirdette meg: jutalmat kap, aki megtalálja ezt az anyagot. Nos, a győztes én lettem - nemcsak az oldal címét szolgáltattam, hanem gyakorlatilag egy komplett életrajzot írtam róla, teljes nevével, lakhelyével, szokásait és egyéb jellemzőit megadva, sőt ezt kiterjesztettem Bikára is. Mindezt nem dicsekvésből írom, hanem jelen cikkem apropójaként. A fentieket ugyanis mind az internetről vadásztam össze, és a fiúk maguk is igen meglepődtek, sőt picit meg is ijedtek az egésztől. Sokan ugyanis nem is tudják, hogy „hálózatos életük" során mennyi adatot szolgáltatnak magukról, mennyi nyomot hagynak maguk után, amire könnyen rá lehet találni - persze tudni kell mindennek a módját. Az hogy életünk jó része ma már szó szerint on-line zajlik, kényelmessé teszi mindennapjainkat, ugyanakkor persze veszélyeket is hordoz. Tény, hogy ma már minden (és ez nem költői túlzás!) fent van az Interneten, illetve elérhető egyéb on-line alkalmazásokon keresztül (IRC, P2P fájlcserélő hálózatok, hírcsoportok, üzenetszolgáltatások). Ezekkel kapcsolatban két alapvető kérdés merül fel: tudjuk-e, hogy mindaz a karakter- és adathalmaz, melyet bezongorázunk és elküldünk ilyen alkalmakkor, hová kerül, és azon anyagok, melyek gépünkre kerülnek, milyen jogállással bírnak. Mindezekről ebben a cikkben érintőlegesen szólok, a fő csapásvonal a keresgélés és a szükséges információk megszerzése lesz.

A keresők - könyvtárak, robotok és pókok

Az Internet kezdeti szakaszában senki nem hitte volna, hogy a „háló" így kinövi magát Az egyre gyorsabb hozzáféréseknek, az egyre jobb hardver- és szoftvereszközöknek hála gomba mód szaporodnak a weboldalak. Csak egy adat mindezt érzékeltetni: az egyik legnépszerűbb kereső, a Google jelen pillanatban több, mint 8 milliárd (!) weboldalt, 880 millió képet és 845 millió Usenet (hírcsoport) üzenetet tart nyilván. Az indexelt lapok száma 2000-ben 1.3, 2001-ben 3 milliárd volt. Ebben az információdzsungelben valamit megtalálni egyre bajosabb, így hamar felmerült az igény az egész rendezésére, és megfelelő keresőprogramok létrehozására. Az alapelv egyszerűnek látszott: egy célszoftver rendszeresen végiglátogatja a weblapokat, hiperlinkről hiperlinkre lépegetve, a megtalált új oldalakat „hazaküldi", ezek bekerülnek egy indexállományba, amelyben keresni lehet. Ezeket a kis szoftvereket robotoknak (robots, bots), pókoknak (spiders) vagy crawler-nek (utóbbi szót nehéz lenne lefordítani) hívják. Természetesen, mivel az oldalak dinamikusan változnak, ezt folyamatot újra és újra le kell játszani. Az, hogy az egész móka - a keresés, indexelés, és az információ kinyerése ebből - mennyi időt vesz igénybe, az egyes keresők legfontosabb jellemzője. Hogy az egész folyamatot felgyorsítsák, a HTML-nyelvbe bevezetésre kerültek a meta-tagok. Ezek olyan speciális „utasítások", melyekben a weboldal készítője megadhatja lapja kulcsszavait (keywords), illetve rövid leírását (description). A robotnak elég volt ezen szavakat kiolvasni és eltárolni, ami jelentősen növelte a hatékonyságot. Az első nagy kulcsszavas keresők az AltaVista és az InfoSeek voltak, majd jött a HotBot (később erre épült az Inktomi), és az Excite. Sajnos ez a megoldás „becsületkaszsza" alapon működött, azaz megbízott a webmesterekben. 1997 magasságában, amikor a háló már mindennapos eszközzé kezdett válni, elindult a spam hódítása is - a kulcsszavak közé csalik kerültek, mint a „sex" vagy a „teen", „young", hogy a keresőmotorokat használókat az adott oldalra csalják. Épp ezért '97-ben az Excite, '98-ban a Lycos felfüggesztette a kulcsszavas indexelést.

Innentől kezdve nem volt más választás: a robotoknak át kell olvasni a lap tartalmát, és ezt az adathalmazt begyűjteni és feldolgozni. Nyilvánvaló, hogy több milliárdnyi oldalnál ez a folyamat nem egyszerű eset, ráadásul az indexen komoly elemzéseket kell végrehajtani, hogy minél pontosabb eredmény születhessen. 1995-ben Sergey Brin és Larry Page, a Stanford egyetem két komputertudományi doktorandusza egy új algoritmuson alapuló technológiát dolgozott ki, majd mindent egy lapra téve összeszedtek 1 millió dollárt, és barátjuk kaliforniai garázsában '98 végén útjára indították a Google keresőt (a név alapja az amerikai matematikustól, Edward Kesnertől ered, akinek unokaöccse alkotta meg a

Keresés kétfajta eredménnyel



A STANFORD ÉS A GOOGLE

Fantasztikus egybeesés, hogy épp cikkem írása közben, december 14-én jelentették be: a Stanford egyetem a Google Inckel közösen bedigitalizálja az intézmény több százezer kötetet számláló könyvtárát, és ezeket a Google Print projekt keretében ingyenesen elérhetővé teszi. Larry Page elmondta: céljuk egy világméretű, szabadon kereshető on-line könyvtár létrehozása, mely azonban nem sérti a jogtulajdonosok érdekeit. A próbaoldal az alábbi címen érhető el: *print.google.com/googleprint/library.html*

A stanfordi egyetem

„googol" szót egy olyan szám leírására, melyben az egyest 100 nulla követi). A motor pillanatok alatt népszerű lett - '99 februárjában egy befektetőcsoport 25 millió dollárt pumpált a cégbe, és az első év végére napi 3 millió találatot regisztrált az oldal. A lap népszerűségét az említett fejlett algoritmus, a kifinomult keresés, no és a villámgyors és igen pontos találat adja - minderről rögtön részletesen is szólok, ám előtte érdemes egy kis elágazást tenni.

Van egy másik megoldás is az Interneten a keresésre, és ez a katalógus vagy könyvtár (directory). Hihetetlen talán, de ennek első példányát is két stanfordi doktorandusz (úgy tűnik, elég magas arra az egy karra eső zsenik száma - mellesleg például itt tanult egykor Vinton Cerf, az „Internet atyja" az internet protokoll egyik megalkotója is), David Filo és Jerry Yang találta ki 1994-ben, először csak hobbiból. A programnak a YAHOO nevet adták, mely a „Yet Another Hierarchical Officious Oracle" mozaikszava (egy olyan könyvtárszerű hierarchia, mely mint egyfajta jósda (oracle) szolgál napjaink tevékeny (officious) üzletembereinek). Az alapelv egyszerű volt: a keresőmotorok által összekapart oldalak témakörök, kategóriák szerinti rendezése. '95-ben a két srácnak sikerült befektetőt találnia, amely 2 millióval szállt be az üzletbe. (Érdekes egyébként, hogy Filo bátorította később Brint és Page-et a Google megalapítására, ő hozta a befektetőt is a céghez, és 2000 júniusában a Google a Yahoo hivatalos „keresési eredmény szállítója" lett.) Miután napjainkra sajnos a Yahoo (az Internethez jó részéhez hasonlóan) meglehetősen elüzletiesedett, a web „partizánjai" létrehozták az „Open Directory Project"-et, mely nyílt és ingyenes, és a dmoz.com címen található - a különféle kategóriák karbantartását kb. 20 ezer önkéntes végzi folyamatosan, minden témának megvan a felelőse, így a tartalom minőségi és naprakész. Nem elvetendő egyébként ez a megoldás, hiszen egy adott témában ezekben lehet leggyorsabban eligazodni, pl. DivX témakörben a Computers/Multimedia/Digital Video/DivX egy igen jó és hasznos gyűjteményt ad, míg a Google-ban a „divx" szóra kapott 18 millió találat közül elég nehéz kimazsolázni a lényeget. Megjegyzendő, hogy a Google is indított saját könyvtárat, mely a directory.google.com oldalon található. Ez teljesen a dmoz katalógusán alapszik, de megéri inkább ezt használni, ugyanis a lapokat a saját indexén belüli „erősorrendbe" (PageRank) rendezi, így még könnyebb a megfelelő oldalra rátalálni, rá-

Sergey Brin és Larry Page

adásul a saját algoritmusával tudunk benne keresni. Ennek jobb megértéséhez nem árt talán áttekinteni, hogyan is lehet finomítani keresésünket.

Logikus megoldások

Merüljünk picit mélyebben a keresők világába, a Google-t alapul véve. Sokan csak a „beírom a szót és megnyomom a gombot" metódust alkalmazzák, ami a fenti „divx"-es példánál maradva elég nagy szórást fog adni. Épp ezért szükséges a keresés finomítása. Ezt mutatom be az alábbiakban, a lenti példák a Google magyar leképzésén alapulnak *(www.google.co.hu)*.

A keresők legjobb megoldása, hogy tudnak logikai operátorok alapján keresni. Ha beírod ezt a két szót a „gugliba": kis péter, az első oldala-

Érdekes megoldás a „Szerencsés napom van” gomb, mely a Google találmánya. Ha a magyar főoldalon beírod az őttusa szót, bejelölöd a „magyar lapok” opciót, és rákattintasz erre a gombra, egyből az Őttusa Szövetség hivatalos oldalán találod magad - és elég stabil a móka, a gyurcsány szó a miniszterelnok.hu, az orbán pedig az orbanviktor.hu oldalakra terel...

Jöhetnek a speciális finomítások. Ezek angol parancsszavak, melyekkel finomíthatjuk keresésünket. Az intitle minden olyan lapot megkeres, melynek címében az utána következő egyetlen szó szerepel, az allintitle pedig ezt kiterjeszti az utána következő összes szóra - próbáld ki a következőt: intitle:pc games és allintitle pc games! Az intext és allintext csak az oldal szövegében keres, azaz ezzel például átléphetjük a fejlécek „csapdáit”, de a képek leírása és a hivatkozások is kimaradnak a szűrésből. Nagyon hasznos hasonló páros az inurl és allinurl, melyek egy szót vagy kifejezést keresnek egy oldal webcímében, illetve az inanchor és allinanchor, mely az oldalakon lévő hivatkozásokat fésülik át. A link: után megadott URL ugyanígy azon oldalakat sorolja fel, melyek az adott webhelyre mutatnak, pl. link:www.gamexpressz.hu. Az info egy kis összefoglalót készít az adott oldalhoz kapcsolódóan, próbáld ki például ezt: *info:www.gameexpressz.hu.*

Bizonyára feltűnt már az egyes találatok mellett a „Tárolt változat” link - a Google minden meglátogatott oldalt letököz, így ha egy lap már megszűnt, ennek eltárolt verzióját tekinthetjük meg. Ha már „élő” eredményt nem kapunk egy keresésre, épp ezért megpróbálkozhatunk a „spájzból” előbányászni az információt, a cache utasítással, pl. cache:oldalneve.hu. A másik hivatkozás, a „Hasonló lapok” megpróbál az adott oldallal megegyező témájú lapokat keresni, ezt közvetlenül a related szóval is lekérhetjük. (A tárolt változat megjelenítése azért is hasznos, mert a kulcsszavakat a Google különféle színekkel kiemeli, így a minket érdeklő témát hamar megtalálhatjuk, ami egy sűrűn telegépelt oldalon egyáltalán nem hátrány.)

Nagyon hasznos szűrő a filetype, ezzel keresésünket egy adott fájltípusra szűkíthetjük, ha például valaki budapesti PC-s árlistákra vadászik, kizárólag xls formátumban, írja be a pc árlista budapest filetype:xls kifejezést, és máris nézegetheti az ajánlatokat. A Google az alábbi típusokra keres: doc, ppt, exl, asp, php, cgi, html, htm, xml, rss, pdf, shtml, xhtml, dos, gif, png, pic. Utóbbi három már grafikus típus, ezeket azonban jobb a motor „alvállalkozásában” keresni, azaz a „képek” linkre kattintva, illetve közvetlenül az images.google.co.hu lapon. Itt elég csak beírni a keresett kép témáját, és a böngésző felhajt minden olyan képállományt, melynek címében, vagy ehhez kapcsolódva az adott szó szerepel - az ember el se hinné, hogy kedvenc fórummoderátorunk becenevét beírva (schüll) miket talál, hogy a szőrtelen szóról ne is beszéljek. (A kredenc szót beírva viszont már a második találatnál én vigyorgok, hiába, nemcsak keresni kell tudni a neten, hanem publikálni is...). A „Speciális keresés” linkre kattintva a fentiek jó részét egy lapon, egyszerre beállíthatod, ezzel tovább pontosítva a találatokat.

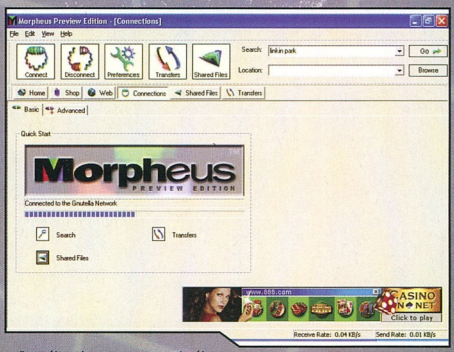
dalakat keres, melyben mindhárom szó szerepel, az első találat például a Magyar Őttusa Szövetség lesz, Demeter József, Kálnoki Kis Attila és Sárfalvi Péter nevével. Megjegyzem, a fenti esetben a Google figyelmeztet, hogy az operátor fölösleges, ugyanis a kis péter józsef keresés automatikus „és” kapcsolatot feltételez, ám ha kipróbálod, ez más eredményt hoz, tehát pontos (kicsit „őttusásan”: célzott) találathoz jó felhasználni az AND szócskát. Érdekes még az idézőjelek szerepe is - ha egy több tagú kifejezést össze akarsz fogni, idézőjelek közé kell zárnod: a kis péter „kis józsef” keresés eredményeként a „kis” és a „péter” külön is szerepel, a „kis józsef” viszont kizárólag egyben. További finomítás a kizárás, mínusz jellel: a fenti sportos példánál maradva a kis (péter AND józsef -attila) már nem a pentatlonosokhoz visz, hiszen azt mondtuk neki: olyan oldal kell, ahol van kis és péter és józsef, de nincs attila.

Jó megjegyezni azt is, hogy más keresőktől eltérően a Google nem „case sensitive”, azaz a péter, Péter, és PÉTER ugyanazt az eredményt adja. A motor képes helyettesítő karakterrel (*) is dolgozni, igaz, nem szóhoz csapva, hanem önálló szót helyettesítve, tehát a kis * péter eredménye Kis Herczeg Péter éppúgy, mint ez a mondat: „Kis Sándor: Péter autószerelő, én meg villanyszerelő vagyok.” Ez különösen hasznos, mert a „gugli” csak 10 keresőszót fogad el egy nekifutásra.

kon csupa Kis Péter sorakozik. Ellenben ha ezt írod be: kis OR péter, már a Kis herceg és Pázmány Péter bukkan elő, hiszen ezzel azt mondtad: keressünk olyan oldalakat, melyeken szerepel a „kis” VAGY a „péter” szó. Mindezt bonyolítani is lehet, a kis (péter OR józsef) például elkezdi felsorolni a Kis Péterek és Kis Józsefek sorát. Az OR logikai operátor, és helyettesíthető a | jellel (pipe). A másik műveleti jel az AND, azaz „és”. Az előbbi példánál maradva, a kis (péter AND józsef) olyan ol-

A HÍRSZERVEREK

A cikkben nem tettem említést a hírszerverekről. Ennek oka, hogy bár hatalmas mennyiségű információt tartalmaznak, ezek kinyerése elég nehézkes. A különféle jogi problémák miatt a legtöbb embert érdeklő bináris állományokhoz ingyenes hírszervereken szinte lehetetlen hozzájutni, ezért a legtöbb, ilyen állományt tartalmazó szolgáltatás fizetős, másrészt az egyre nagyobb adatmennyiség (gondoljunk a komplett DVD-kre...) kontra tárhely problémája miatt ezek legfeljebb 1-2 napig tárolódnak a szervereken (retention time). Nem bináris adatok kinyerésére természetesen jók, ám erre sokkal kézenfekvőbbek a levelezőlisták (ráadásul a hírszerverek is tele vannak spammel, így a levelező-programok hatékonyabb szűrői sokkal jobban megfogják és kiszórják ezeket).



Az előző fejezetben említett Google Directory kezelése a fenti metódusokkal gyorsítható fel, hiszen pl. nem kell ellépkedni a „divx"-ig (aki nem tud angolul, sokszor úgysem találja meg a helyes útvonalat), elég beírni: intitle:divx vagy inurl:divx, és máris a célnál vagy.

A Google egyébként folyamatosan újabb metódusokat fejleszt. Legújabb, egyelőre próbaverziójú megoldásuk a Google Suggest, mely az alábbi címen érhető el: www.google.com/webhp?complete=1&hl=en. Ez a begépelésünket próbálja kiegészíteni, saját indexéből véve a szavakat és kifejezéseket. Értékes eszköz lehet ez, hiszen egyesítheti a katalógusok és keresők előnyeit; a „ps2" begépelésére például a listában megjelenik egymás alatt: PS2 games, PS2 emulator, PS2 cheat codes, PS2 mod chip - így talán könnyebb eligazodni.

A felszín alatt

Bármilyen furcsa, létezik egy jelentős szelete az Internetnek, mely a hagyományos módszerekkel nem érhető el. Ez az úgynevezett „láthatatlan háló", melynek legfőbb összetevője több ezer, keresheto adatbázis. Amikor valami után kutatsz, a motorok ebben turkálnak, és az eredményt egy dinamikusan létrehozott weboldalon tárják eléd - ez az oldal korábban nem létezett, és a lekérdezés után megsemmisül, azaz sehol nem tárolódik és többé nem is érhető el, a mögötte álló adatbázis mindvégig rejtve marad előtted. A pókok automata rendszere miatt jó pár ilyen állomány is „elveszik", mivel közvetlen hiperlink nem mutat rá, vagy olyan formában van, amit a robotok nem tudnak értelmezni. Közvetlenül szintén nem érhetőek el olyan lapok és adatbázisok, melyek jelszóval védettek. Egy 2000-ben készült felmérés szerint az Internet kb. 500-szor nagyobb, mint amit a keresők elérnek. A BrightPlanet *(brightplanet.com)* új terminust alkalmaz mindenre: a „látható" részt „Surface Web", a nem láthatót „Deep Web" néven említi (surface=felszín, deep=mély). Az ő megoldásuk, a korábban LexiBot néven futó DQM (Deep Query Manager) a felhasználó kéréseit elemzi,

Shawn Fanning

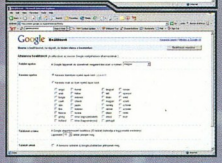
és ennek alapján egyre mélyebbre hatol a felszín alá (ez az ún „harvesting", azaz begyűjtés). Talán elég ehhez annyit hozzátenni, hogy a NATO jó pár éve használja már a DQM-et, mint a hírszerzés és a stratégiai elemzés egyik fontos eszközét... Elrettentő számok következnek: a 60 legnagyobb Deep Web forrás 84 milliárd weboldalt tartalmaz, mely kb. 750 terabyte információt jelent - a BrightPlanet 70 DW-forrásban kutat információk után! Ilyen nyílt DW-forrás például a *www.invisible-web.net*, vagy az *www.incy-wincy.com*, adatbázisok felhajtására pedig az *aip.complete-planet.com* (ez utóbbi több, mint 70 ezer DW-oldal címét tartalmazza jelenleg). Érdekes összehasonlító eredményt ad a *www.profusion.com*; látogasd meg, és próbából írd be a „gameexpressz" kifejezést ide, majd a Google-ba is - feltűnő, hogy a ProFusion mennyivel pontosabb eredményt hoz ki!

Napster - a hiányzó láncszem

A felszíni és a felszín alatti kutatás rengeteg időt rabol el. És bár a különféle motorok és szolgáltatások segítségével előbb-utóbb rátalálha-

Az új Napster

tunk a minket érdeklő információra, örömünk sokszor mégsem lehet teljes. Rengeteg felesleges cucc van a hálón, amelyek egy része ráadásul sanda célokat szolgál (spam, vírusok, még rosszabb esetben csalás). Az internet nem más, mint egymással összekapcsolt szerverek hálózata - ahhoz, hogy itt bármihez hozzáférjünk, természetesen erre a gépre valakinek fel kell pakolni az anyagot, a vas tulajdonosának pedig (a két személy az esetek nagy részében nem azonos) üzemeltetni és karbantartani kell a szervert, hogy folyamatosan elérhető legyen. Sok esetben pedig az, hogy pont a minket érdeklő anyag kerül fel a hálózatra, oltári szerencse dolga. Az viszont mindenféle valószínűségszámítás nélkül is nyilvánvaló, hogy ez az anyag valahol, valakinek az otthoni gépén biztosan megvan, hiszen a háztartásokban található vasak száma



az internetre kapcsolt szerverek számának többszöröse.

1999-ben egy 18 éves amerikai fiatalember, Shawn Fanning nagyjából ugyanezt a gondolatmenetet futtatta le magában. Ő történetesen mp3 fájlokat keresett, ám pont olyat, amit szeretett volna, nem talált. Arra gondolt: az internetre kapcsolt otthoni gépek kvázi szerverként funkcionálhatnának, azaz egy megfelelő programmal közvetlenül rájuk lehetne csatlakozni, megkeresni a megfelelő fájlt rajtuk, és letölteni azt. Pár hónap alatt megírt egy ilyen programot, elnevezte Napsternek (ez volt a beceneve a középiskolában, gyapjas haja miatt), és feltöltötte a *download.com* weboldalra - amely aztán alig bírta kiszolgálni a letöltési igényeket, és Fanning rájött: valami nagyon nagy dologba trafált bele. A napster.com nem egészen egy év alatt havi 60 milliós látogatottságot ért el, megszületett a „Peer-to-Peer File Sharing", azaz a P2P, a kliens-kliens közötti fájlcserélés. (A Napster és minden egyéb hasonló P2P megoldás szintén használ szervert, ám ez csak arra szolgál, hogy nyilvántartsa, kik vannak az adott pillanatban online, és összekapcsolja a kliensgépeket. Amint elkezdjük letölteni az anyagot, a folyamat már a két gép között, közvetlenül zajlik.)

A Napster megszületése pillanatában szinte azonnal a támadások kereszttüzébe került, hiszen nyilvánvaló volt, hogy a segítségével letöltött zenék jó része illegális, azaz az jogi nyelven sérti a szerzői és szomszédos jogokat. Ráadásul a program egyszerű bővítésével már nemcsak mp3-at, hanem bármit meg lehetett osztani a neten, gomba mód szaporodni kezdtek a hasonló szoftverek, a P2P segítségével egészen új dimenziója nyílt meg a világhálónak (amely paradox módon egyben független is volt a hálótól). 1999 novemberében a RIAA, a legnagyobb neveket tömörítő Amerikai Lemezgyártók Szövetsége keresetet nyújtott be a Napster ellen, azt állítva, hogy az 300 milliós kárt okozott a zeneiparnak. Az első fokú döntés 2000 júliusában elmarasztalta Fanning cégét, 5 milliós óvadék fizetésére, és a szolgáltatás felfüggesztésére kötelezve. A felebbviteli bíróság ezt a döntést megsemmisítette. A Napstert azzal érvelt, ők nem tehetők felelőssé azért, hogy a felhasználók mire használják szolgáltatásukat. Miközben zajlott a per, egy felmérés kimutatta: egy hónap alatt a hálózaton 1,4 milliárd mp3 cserélt gazdát. A jogi huzavonák hatására a Napster kénytelen volt egy szűrőt feltenni a szerverre, azaz cenzúrázni a forgalmat - a végső ítélet elmarasztalás lett. Fanning elegánsan oldotta meg a helyzetet: még a per ideje alatt tárgyalásokat kezdett az egyik legnagyobb médiamamuttal, a Bertelsmann céggel, és 2004 májusában beindult a fizetős Napster, legális tartalommal. Egy fejezet véget ért...

Érdekes megemlíteni, hogy eközben 2003 áprilisában két másik, perbe fogott fájlcserélő szolgáltatás, a Morpheus és a Grokster ügyében egy Los Angeles-i bíróság kimondta: a P2P eszközök legálisnak tekintendők. Természetesen lesz még pár kör az ügyben, de az biztos, hogy ismét bebizonyosodott: a klasszikus, római jogrendszer nem alkalmazható korunk információs dzsungelére. A magyar törvények értelmében egyébként bármilyen letöltés magáncélú másolásnak minősül, így épp olyan legális, mint mondjuk tévéből rögzíteni az Anyátok közt legújabb részét, ám a megosztás már „nyilvánossághoz közvetítés", és ez, amennyiben a jogtulajdonosok engedélye nélkül történik, büntethető.

A Napster-féle klasszikus P2P hálózatoknak persze vannak hátrányai: ellenőrizhetetlen, hogy az a fájl, amit éppen letöltesz, a címének megfelelő tartalmú-e, nincs-e benne vírus, trójai, vagy bármi sandaság. És ne is beszéljünk olyan aljasságokról, mint mikor egy termetes állomány 99%-ánál a gazdi elegánsan megszakítja a kapcsolatot vagy letörli a cuccot...

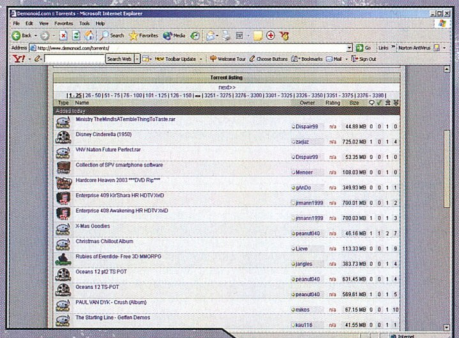
DC és BitTorrent - új utakon

Az utóbbi években épp a fentiek miatt terjedni kezdett egy új P2P megoldás, a direct connect, azaz a DC. Ez ugyanúgy működik, mint az eddigiek, azaz a kliensek egy központi gépre, az úgynevezett hubra csatlakoznak, majd indulhat a letöltés egymástól. A DC tulajdonképpen egy „kifordított IRC", hiszen a csevegőhálózaton is létezett a DCC (közvetlen kapcsolat),

ta protokoll, melyet BitTorrentnek nevezett el.

a DC viszont a fájlletöltést helyezi előtérbe, de e mellett dumálni is lehet a felhasználókkal, vannak operátorok, aki a rendre vigyáznak - ha valaki hamis vagy vírusos állományba futna, gyakorlatilag pillanatok alatt eltüntethető az anyag a hálózatból a „gazda" kizárásával. (Tavaly augusztusban egyébként egy nagy akciót hajtott végre az FBI Amerikában - ügynökei beépültek a hálózatba, majd

Megpróbálom egyszerűen elmagyarázni a dolgot. Vegyünk egy 100Mb-os állományt. Ezt 100db, 1Mb-os szegmensre darabolják, majd az egészről egy pár kilobyte-os fájlt készítenek - ez a torrent -, mely tartalmazza az állomány információit, és ezt publikussá teszik. A felhasználók letöltik ezt a fájlt, és átadják a gépükön futó BT-kliens szoftvernek. Az értelmezi az információt, felkapcsolódik az ún. fő seederhez (ahol a darabkák vannak), és elkezdi a letöltést. Amint egy szegmens leérkezett, a



meglepték az ún. „heavy usereket" otthonaikban. Ennek jogi háttere az USA-ban 1997-ben elfogadott No Electronic Theft (NET) törvény, mely a nonprofit kalózkodást is szövetségi hatáskörbe eső bűnnek minősíti, az elmaradástalás 250 ezer dolláros bírsággal vagy 3 év szabadságvesztéssel járhat.)

Bár a DC már határozottan fejlettebb elődjeinél, azok legnagyobb hibáját mégsem tudja kiküszöbölni - és ez tisztán technikai kérdés: a felhasználók egymástól töltenek, ami azt jelenti, hogy a letöltés sebessége a túloldal feltöltési sebességével egyezik meg (hiszen az illető szempontjából a te letöltésed feltöltésnek minősül a te gépedre - az információáramlás „alapegysége" minden esetben a legszűkebb keresztmetszet). Hiába van tehát neked valami gigás kábelkapcsolatod, ha egy 512/128-as komától kezded a letöltést, ideális esetben 15 kbyte/sec-kel jön az anyag - ám ha ő 4 szálat engedélyez, és az adott cuccra mindenki rápattan, az átvitel lecsökken 3-4 kbps-re, ami enyhén szólva is siralmas. Az egyszerű, ám mégis zseniális megoldás ismét egy amerikai fiatalember, a San Francisco-i Bram Cohen fejéből pattant ki, egy újfajta protokollt, amely a BitTorrent Steam „torrentesítésén" dolgozik. Egy technikai megjegyzés: ha letöltés közben a teljes feltöltési sávszélességedet kihasználod, a TCP/IP protokoll nyugtázási procedúrája miatt (a beérkezésről a címzett kap egy visszaigazolást /ack/) a kimenő forgalom torlódhat. Épp ezért célszerű az egyidejű fel- és letöltésnél előbbit korlátozni, általában a feltöltési sebesség 20%-os „lefojtása" elegendő (128k esetében tehát kb. 100-105k).

A BitTorrentnek vannak persze hátrányai: nincs „emberi" kapcsolat a felhasználók között, a kliensben nem lehet keresni - épp ezért szükség van egy internetes felületre (weblapok, fórumok), ahol mindezt meg lehet oldani. Itt is érvényes az, hogy ha valaki a letöltés végén megszakítja a kapcsolatot, a hálózat gyengül, bár természetesen ez a csökkenés a többiek között megoszlik. Mindezek miatt a torrentes közösségek komoly szabályrendszert állítottak fel, melyet érdemes és célszerű betartani. A program miatt a fél világ, és elsősorban az USA ideges, ugyanis a BT-felhasználók egy friss felmérés szerint az Internet forgalmának egyharmadát (!) emésztik fel. Elképesztő mennyiségű anyag forog közkézen, a legjelentősebb külföldi BT-oldal a suprnova.org, amely ráadásul szlovén, így rá nem vonatkoznak az amerikai törvények (van már egy magyar kezdeményezés is, a bithumen.tx.hu). Azt is hozzá kell tenni mindehhez, hogy jelen pillanatban egyre többen ismerik fel és látják meg a dolog jó oldalát is. A Red Hat például ezen keresztül terjeszti új Linux-disztribúcióját, és egyre több legális tartalommal bővül a kínálat - érdemes ellátogatni a *legaltorrents.com* és a *filesoup.com* oldalakra, utóbbin például rengeteg játékdemó, patch, mod, illetve freeware, vagy szabadon letölthető játék található, például a második rész megjelenésekor „felszabadított" Ground Control, vagy a szintén legálisan letölthető Hidden & Dangerous Deluxe. (És én itt találtam a legjobb freeware programokat is, mint a CCleaner, vagy a FastStone Image Viewer.)

Bram Cohen és a BitTorrent. Nem túl legális...

hozzá kapcsolódó ellenőrző kóddal a program megnézi, minden stimmel-e, majd - és itt jön a lényeg! - abban a pillanatban hozzáadja a kliens gépét a szerverlistához. Így szinte pillanatok alatt egy világméretű hálózat épül fel, a kliensek egyszerre töltenek fel és le, megindul a darabkák áramlása az egyes felhasználók között. A lényeg: a tömeg! Nyilvánvaló, hogy itt már nem érdekes, hány ember kapcsolódik a gépedre, hiszen a több száz vagy akár több ezer felhasználó sávszélessége összeadódik. Nem véletlen, hogy a Valve felfigyelt a fiatalemberre, és „besorozta", így Cohen jelenleg a

Fény vagy káosz?

Remélem, a fentiek egy kis ösvényt vágtak a dzsungelben, és arra jók voltak, hogy egyrészt tisztába kerüljünk az alapfogalmakkal, másrészt talán jobban eligazodjunk az Internet sűrűjében (és bélássuk, mekkora is valójában a háló). Nyilvánvaló, hogy nagyon sok tartalék van még, amelyben fejlődni kell, hiszen egyre nagyobb a káosz, egyre több és több információ kerül fel a hálózatra - a tulajdonosok tudtával, vagy épp tudta nélkül. A fenti technikák és módszerek valamilyen mélységben képesek ezt az adathalmazt átlátni és feldolgozni, ám még mindig nem tökéletesek. Sokan sokféle módon próbálnak ezen javítani, hogy mennyire lesznek sikeresek, az még a jövő titka. Az biztos, hogy rengeteg munka van még, mind technológiai oldalon, mind a kapcsolódó területeken, elég talán a cikkben is érintett, nyugodtan kaotikusnak nevezhető jogi helyzetre utalnom. Az átlag internetfelhasználó egyetlen vágya, hogy az őt érdeklő információhoz gyorsan és könnyen hozzáférjen. Ez volt megalkotásakor a világháló alapvető célkitűzése - és ettől kerülünk egyre távolabb. Reménykedjünk, hogy előbb-utóbb ez a tendencia megfordul, és akkor mindannyian nagyon boldogok leszünk.

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

KIS BITTORRENT LEXIKON

A BitTorrent oldalakon furcsa idegen kifejezésekbe botlik a gyanútlan szörfös, épp ezért nem árt ezekből egy kis gyorstalpaló:

Tracker: „ő" a központi szerver, épp olyan, mint más P2P hálózatban: tárolja, melyik torrentet melyik kliensgép tölti, indexel és statisztikákat gyárt (jelentése kb.: nyomkövető).

Torrent: ez az „alapfájl", tartalmazza a tracker címét, a megosztott fájlok nevét, a darabkák (pieces) számát, méretét és az ellenőrző számot (hash).

Seeder: Az a kliens (peer, felhasználó), akinek megvan a teljes állomány.

Leecher: Az a kliens (peer, felhasználó), aki épp lefelé tölti az állományt. Amint a 100%-os adathalmaz letöltődött, a leecher seederré válik.

TORRENT KLIENSEK

A legnépszerűbb torrentes kliensek a következők:

BitComet *(www.bitcomet.com)*: C++ nyelven íródott, nagyon kevés erőforrást igényel, gyors és stabil, ráadásul magyarul is tud, és jól kezeli a tűzfalakat, és az XP SP2 TCP/IP korlátozását. Ajánlott!

Azureus *(azureus.sourceforge.net)*: Java-alapú, tehát platform független kliens. Egyszerre több torrentet is tud kezelni, grafikus kijelzővel, szintén beszéli a nyelvünket.

Shareaza *(www.shareaza.com)*: nyílt forráskódú, magyarul is értő kliens, több fájlcserélő hálózatot is kiszolgál (Gnutella2, Edonkey 2000, BitTorrent), kezeli az SP2-t.

PROJECT SNOWBLIND 28

BEMUTATÓK

27 RAINBOW SIX 4
A Red Storm név az utóbbi években szinte összeforrt az egyre tökéletesebben kivitelezett csapat-alapú taktikai akciójátékok fogalmával. Úgy néz ki, ez a kapcsolat a közeljövőben is megmarad, mivel a nemrégiben bejelentett Rainbow Six 4 a már megkezdett utat követi és a kívételes képességű fejlesztőcsapat, no meg a háttérben jobbnál-jobb ötletekkel dirigáló hírneves író, Tom Clancy ismét csak kitesz magáért, hogy a műfaj szerelmesei még több kihívást és szórakozást találjanak ebben az újabb epizódban.

28 PROJECT SNOWBLIND
A Crystal Dynamics név talán nem minden FPS kedvelőnek cseng ismerősen, ezen nincs is mit szégyellni, hiszen a csapat eddig leginkább a Legacy of Kain sorozattal vált ismertté. Ez az utóbbi négy-öt éves szabadidejüket rendesen le is kötötte, hiszen ezek a művek sem pár nap alatt születtek meg. Nos, most fordult egy aprót az idő kereke, és úgy gondolták, ideje egy kicsit az FPS világába is belekóstolni...

30 SECOND SIGHT
Ki vagyok? Hol vagyok? Miért vagyok itt? Miért fáj a fejem? Túl sok játék sztorija kezdődött már így ahhoz, hogy ez ismét érdekfeszítő lehessen. Ámde a Second Sight ügyesen manőverezik, és mégis magára vonja a figyelmünket. A konzolos verziók után hamarosan érkezik a PC-s is, ezért alapos tesztnek vetettük alá a beérkezett béta verziót.

32 BATTLEFIELD 2
A DICE ismét a csúcsra tör: a II. világháború és Vietnam után irány a közeljövő, jöhetnek a modern fegyverek, lézerek, irányított bombák, a kínaiak és az arabok, meg az amcsi kommandósok, akik olyan rémülten tudják kiabálni, hogy „bleckhókdáun". Tömény hadiállapot, profi tálalásban, ínyenc köritésben, csapatmunkára kihegyezve, támadójáték, (s)védelem, szakaszvezető, te légy a spawnom...

LEÍRÁSOK

36 HALF-LIFE 2 - 95%, 95%, 96%, 99%
Az elmúlt évek egyik legjobban várt játéka november 16-án megérkezett, és egy csapásra meghódította a játékosokat. Természetesen voltak, akik csalódtak a játékban, ezért szerettük volna, hogy az utolsó számban található helyszíni teszt után a cikkíróink közül minél többen megosszák veletek véleményüket a játékkal kapcsolatban. Négyen vállalkoztak a feladatra, hogy néhány mondatban megfogalmazzák, miért tetszik, vagy nem tetszik nekik a Half-Life 2.

40 PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL - 79%
A BooH ott folytatja, ahol a Painkiller abbahagyta. Sajnos azonban a fejlesztésre előírt idő nem volt elég arra, hogy egy teljesen kifogott alkotást tegyenek le az asztalra a lengyel urak, így a végeredmény felemásra sikeredett. A hangulat, a külcsín a régi, ám néhol az anyag az összecsapottság érzetét kelti. Akinek bejött az előző rész, az mindenképp próbálja ki, de készüljön fel némi szívatásra...

42 CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY - 93%
Vin Diesel élete legjobb húzásával játékstúdiót alapított, összeállt egy csonthetséges svéd fejlesztőcsapattal, és megalkották minden idők egyik legjobb Xbox-os akciócímét. A PC-s verzió rekordidő alatt készült el, és jobb, teljesebb, élvezetesebb konzolos társánál. A 2004-es év egyik akció meglepetése, abszolút ajánlott vétel!

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Boiling Point: Road to Hell — 2005/03 Hip Interactive
- Wanted Guns — 2005/03 UbiSoft
- The Stalin Subway — 2005/03 UbiSoft
- Stolen — 2005/03 THQ
- Cold Fear — 2005/04 Eidos
- Splinter Cell: Chaos Theory — 2005/06 SCi
- STALKER: Shadow of Chernobyl — 2005/09 Take 2
- Lego Star Wars — 2005/03 Buka
- Battlestations: Midway — 2005/03 TBA
- Grand Theft Auto: San Andreas — 2006/03 Atari

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Psychotoxic: Gateway to Hell — 2005/02 TBA
- SW: Republic Commando — 2005/02 Activision
- Vietnam: The Tet Offensive — 2005/02 Oxygen
- Brothers in Arms — 2005/01 UbiSoft
- Scrapland — 2005/01 Deep Silver
- Second Sight — 2004/12 Codemasters
- Chronicles of Riddick — 2004/12 Vivendi
- Obscure — 2004/12 UbiSoft
- Prince of Persia: Warrior Within — 2004/12 UbiSoft
- Miami Vice — 2004/12 Koch Media

A MÚLT - TOPLISTA

1. Half-Life 2 — Sierra
2. Half-Life — Vivendi
3. Far Cry — UbiSoft
4. Doom 3 — Activision
5. Grand Theft Auto: Vice City — Take2
6. Prince of Persia: Sands of Time — UbiSoft
7. Call of Duty — Activision
8. Splinter Cell: Pandora Tomorrow — UbiSoft
9. Max Payne 2 — Take2
10. Mafia — Take2

INFO RED STORM ENTERTAINMENT / UBI SOFT MONTREAL | UBI SOFT | MÉG NINCS | 2005. TAVASZ

Szétlőtték a mikrobuszunkat, most mivel visszük haza az asztalt?

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 4

A Red Storm – Tom Clancy páros újabb varázslatra készül

November 30-án jelentős eseménynek lehettek szem és fültanúi azok, akik megjelentek a Red Storm Entertainment és a Ubi Soft Londonban tartott sajtótájékoztatóján, ugyanis nem más került bejelentésre, mint hogy a Tom Clancy nevével fémjelzett és a csapatalapú terrorista-ellenes taktikai akciójátékok etalonjának számító Rainbow Six sorozat 2005 tavaszán egy újabb résszel fog bővülni. Hogy ne aprózzák el a dolgokat, rögtön mind a három vezető platformra bejelentették az immáron már a 4-es számmal jelzett játékot.

Rögtön azzal kezdeném, hogy nem véletlenül került a 4-es szám a sorozat neve mögé, mivel ezúttal nem egy kiegészítőről van szó, hanem egy teljesen új koncepcióval és persze új elképzelésekkel megalkotott játékról. Azt nagyon nem kell részleteznem, hogy ismét csak a terrorista-ellenes fronton fogunk tevékenykedni a világ minden táján, az azonban már újdonságnak számít, hogy ezúttal csak osztagunk vezetőjének és a csapat mesterlövészének bőrébe bújhatunk, és így irányíthatjuk csapatunkat, illetve lövészként aszszisztálhatunk társainknak. A csapattal kapcsolatban is rögtön egy újdonságba botlunk, ez pedig az, hogy szivárványos katonáink ezúttal valóban szivárványszerűen változatosak. Minden egyes tag máshogy néz ki és elsősorban országának jellegzetességeit viseli magán, ami persze nem feltétlenül jelent skót szoknyát és paloc népviseletet. Küldetéseink során választhatjuk kedvenceinket, így egy idő után már egy jól fejlesztett és ütőképes csapat fog kezünk alatt dolgozni.

Grafika tekintetében a mellékelt képek egyértelmű bizonyítékként szolgálnak arra, hogy az RS sorozatot most már végképp elérte a változás szele és a közeljövőben simán felveszik a versenyt a jobb FPS-játékokkal is ezen a téren. A grafika másik érdekes vonása abban fog jelentkezni, hogy a képernyőn - a megszokottól eltérően - egy szemüvegen keresztül látjuk a világot. Természetesen a külső hatások mind-mind érvényesülni fognak rajta, lecsurog az esővíz, kisebb repedések is keletkezhetnek, valamint az éjszakai üzemmód is ezen keresztül lesz elérető. Ezzel kapcsolatban is került újdonság a játékba, mivel megjelent a mozgásdetektor, amely így első ránézésre a hődetektor valamivel jobban alkalmazható változata lesz, és természetesen falakon keresztül is működik. Mindezek elsősorban a játék további nehezítését és a még realisztikusabb kivitelezést szolgálják. Azonban nem kell elkeseredni annak sem, aki még csak most kóstol bele a túszszabadítás pikáns örömeibe, ugyanis számos segítő funkciót is be lehet kapcsolni, valamint több nehézségi szint közül is választhatunk, melyek elsősorban az ellenfelek számát és reakciókészségét befolyásolják.

Nem igaz! Találok egy másik asztalt, erre azt is szétlövik...

A helyszínekkel és a történettel kapcsolatban egyelőre még sűrű homály fedi a játékot, de az már biztos, hogy a főbb harci cselekményekre elsősorban afrikai és ázsiai országokban kerül sor, főleg az utcai harcokat részesítik előnyben, illetve ezek vezetik be a pálya további részén található megszokott túszszabadítási akciókat. Hasonlóan kevés információ áll rendelkezésre a PC-s többjátékos móddal kapcsolatosan, de az már biztos, hogy folytatva az eddigi hagyományokat, érdekesebbnél érdekesebb új módozatok is bekerülnek a játékba. Így aki már végigtolta az összes létező nehézségi szintet, biztosan meg fogja találni a számítását a további játéklehetőségek tekintetében is. PS2 és XBOX tekintetében annyi már bizonyos, hogy teljesen eltérő többjátékos módokkal találkozunk, úgy a pályákat, mind a módozatokat tekintve. Valamint a játék be fog épülni az XBox Live szolgáltatásba is és egyszerre 16-an nyomhatjuk az ipart kedvenc katonánk bőrébe bújva.

A nagy kérdés most már elsősorban a mikorra tevődik át, melyre a hivatalos válasz 2005. tavasza. Az eddigi tapasztalatokból kiindulva egy március végi időpont tűnik valószínűnek. Addig is, jó felkészülést mindenkinek.

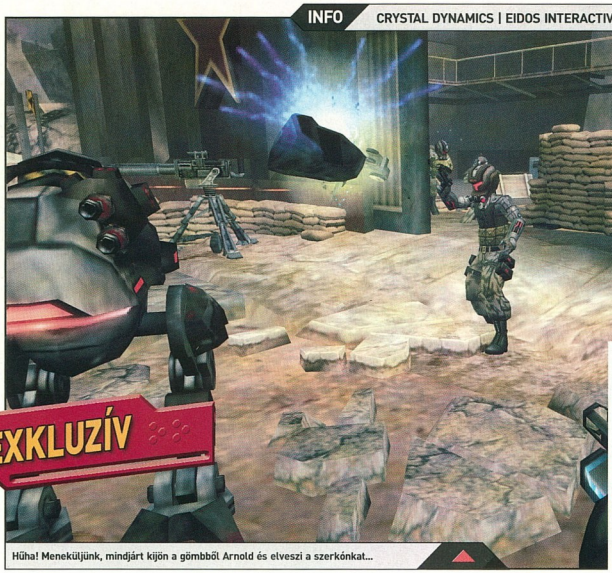
Ch00ler
ch00ler@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Még jobb grafika, még élvezetesebb multiplayer

DVD: Demo, Videó, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Fejlettebb AI, fizika
- Többjátékos módok
- Valósághű

INFO CRYSTAL DYNAMICS | EIDOS INTERACTIVE | WWW.PROJECTSNOWBLIND.COM | 2005. FEBRUÁR



Hűha! Meneküljünk, mindjárt kijön a gömbből Arnold és elveszi a szerkónkat...

Azért ezt kihagytam volna...

PROJECT: SNOWBLIND

A Deus-Ex ihlette legújabb FPS komoly harcra készül

A Crystal Dynamics név talán nem minden FPS kedvelőnek cseng ismerősen, ezen nincs is mit szégyellni, hiszen a csapat eddig leginkább a Legacy of Kain sorozattal vált ismertté. Ez az utóbbi négy-öt évnyi szabadidejüket rendesen le is kötötte, hiszen ezek a művek sem pár nap alatt születtek meg. Nos, most támadt egy kis szabadidejük, és úgy gondolták, ideje egy kicsit az FPS világába is belekóstolni. Ehhez rögtön az egyik klasszikushoz fordultak segítségért, amely nem más volt, mint a Deus-Ex. Ezt könnyen megtehették, mivel a cég gyakorlatilag csak és kizárólag a Deus-Ex-et is forgalmazó Eidos-szal van üzleti kapcsolatban, legalábbis ami a játékfejlesztést illeti. Mielőtt azonban ész nélkül belevágtak volna egy kiegészítő lemez megalkotásába, gondoltak egyet és a nagy példakép nyomdokain és persze jó ötletein haladva, a kor legújabb elvárásainak megfelelően egy teljesen egyedi és sok tekintetben különleges játék megalkotását tűzték ki végső célnak. Mivel a megjelenést eredetileg idén télre tervezték, ezért úgy gondoltuk, ideje szétnéznünk a Project: Snowblind házatáján és felfedni, hogy a végső stádiumhoz közeledő programmal kapcsolatban mire is számíthatunk.

Nathan Frost hadnagy semmiben sem különbözött a Liberty Coalition több tucat, több száz katonájától. Közepes képességek, alacsony rang, szürke egyenruha, csak ennyi jutott neki. A reményről, hogy valaha is előrébb lép a ranglétrán már régen lemondott, ismeri saját korlátait és lehetőségeit. Már-már végképp beletörődött sorsába, hogy egy senkiként fog meghalni hazája szolgálatában, amikor a sors, mint már annyiszor, ismét csak közbeszólt, jelezve, hogy még mindig az ő kezében vannak a legjobbnak számító lapok. Egy súlyos sérülés és az életét megmentő kísérleti beavatkozás teljesen megváltoztatta katonánk életét. Csodálkozva ébredt tudatára, hogy a beléje épített számos implantátum által emberfeletti dolgokra képes, hogy élete a hadseregben már sohasem lesz olyan, mint volt. Most már ő és néhány hasonló társa írja a történelmet és az ő vállukon nyugszik a béke és a nyugalom megteremtésének tetemes súlya is…

Természetesen a mi feladatunk lesz, hogy Frost szerepébe ugorva nem éppen finom eszközökkel megfékezzük a Republic-nak nevezett gonosz csoportot, mely nem csak Hong-Kongot, de az egész világot is fenyegeti. Ez utóbbin nagyon nem kell csodálkoznunk, mert már (unalomig) megszokhattuk, annál inkább furcsa, hogy alaphelyszínnek a volt brit fennhatóságú kínai várost választották. A negyedik dimenzió pedig a közeli jövő, közelebbről 2065, hiszen napjainkban még meglehetősen kevés biomechanikusan átrendezett katona rohangál (bár ki tudja? :-).

A játék alapját egy meglehetősen pörgős és igazi csemegéket kínáló akció foglalja el, mely egyrészről a belénk épített

implantok adta plusz erőből, másrészt a hatalmas és sokrétű fegyverarzenálból építkezik. A biomechanikus kütyükből szintén nem kevés várja, hogy a megfelelő pillanatban aktiváljuk őket. A már-már alapkövetelménynek tekinthető lassítás mellett a láthatatlanná válás, extra gyorsaság, zoomolás, hatalmas ugrások és társaik teszik hatékonyabbá működésünket az élet rögös útján. Lehetőséget adnak arra is, hogy teljesen egyedi játékstílust vegyünk fel, hiszen egy csapat ellenfél leagyalásához választhatjuk pl. a lassítással segített frontális támadást, de ugyanakkor a közelbe is osonhatunk, hogy egyenként intézzük el őket, de lehetőségünk van pajzs készítésére is, mely mögül sora szedhetjük le őket. Fegyverek tekintetében kb. két tucat szerkentyűvel lesz dolgunk. Mivel a történet a jövőben játszódik, ezért a fejlesztők néha egy kicsit el is engedhették a fantáziájukat és meglepő ötletekkel álltak elő. Ilyen pl. a Herf Gun, mely alapból elektromágneses pulzusokat nyomat, mintha csak egy egy elektromos lángszóró lenne, de másodlagos funkcióban egy kis gömböcskét lök ki magából, mely képes bármire rátapadni, és aztán a közelébe kerülő ellenfelekre ontja a villámokat. Ez a koncepció teljes mértékben ráhúzható a komplett fegyverarzenálra, azaz a másodlagos funkciót mindig ott fogjuk találni tartalékban, mellyel extra nagy, vagy intelligens lövéseket tudunk leadni. Ezek után nem lepődünk meg nagyon azon sem, hogy a shotgun és a rakétavető a legalapabb felszereléshez tartozik, melyek még a reggeli fogmosáskor is velünk vannak. A nagyobb darabokat természetesen ki kell érdemelnünk vagy be kell szereznünk, amire a játék előrehaladásával lesz lehetőségünk. A fegyverek átnyálázásakor egy nagyon ismerős darabra lettem figyelmes, mely a Kicker nevet kapta. Ezzel a cuccal kis és közepes nagyságú tárgyakat tudunk magunkhoz húzni, vagy nagy erővel ellökni. Természetesen csak véletlen lehet a hasonlóság a HL2-vel... (bár szerintem kivitelezésben azért messze nem lesz annyira csodálatos, de azért várjuk meg).

Amivel viszont nem kell várnunk, az a járművek bemutatása. A játékban számos, játékos irányította harci jármű lesz, amely persze azt is jelenti, hogy bennünket is hasonló cuccokkal fognak szorongatni. A két lábon járó harci robotoktól elkezdve a harckocsin át a több méter magas monstrumokig bezárólag lesz miből válogatnunk. És többjátékos módban is.

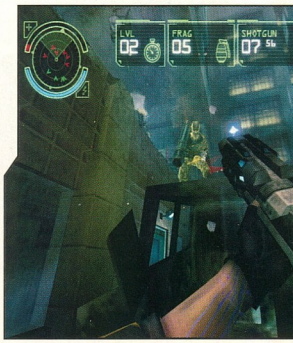
Miután végigtoltuk az egyjátékos módozatot, rögtön neki is ugorhatunk a többjátékos módnak, ugyanis ilyen is akad. Sőt, ha igazak a fejlesztők nyilatkozatai, akkor legalább akkora szerepet kap ez a játékmód is, mint az offline játékosoknak tervezett egyjátékos mód. Így most már nem is csodálkozunk, hogy miért is volt olyannyira fontos, hogy viszonylag nagyszámú és változatos harci járművel is bekerüljön a projectbe. Ugyanis többjátékos módban ezekre meglehetősen nagy hangsúlyt fektettek, és bár valószínűleg nem egy BF1942-vel lesz dolgunk, azért a „gépek csatája" című epizód itt is szerepelni fog élményeink között. Különösen érdekesnek hangzik a multi-seat opció, mely az egy gépen ketten játszóknak nyújt majd felejthetetlen élményeket. Természetesen igazi többjátékos mód nem létezik különböző módosítások nélkül. Ennek örömére kapásból birtokba vehetjük a klasszikus Deathmatch és CTF módokat, valamint a Tactical Assaultnak keresztelt „foglald el a bázisokat" változatot és a már egyedinek ható Hunter módot. Ez utóbbiban egy pofa megkapja az összes létező implantot és persze az összes fegyvert, a többieknek pedig kell elkeseredni, mivel a legjobb még hátra van, ugyanis tervezik egy kaszt-alapú mód kifejlesztését is, melynél az egyes kasztokhoz tartozó arcok egy-egy meghatározott implantot és fegyvercsoport kapnak meg, és máris mehet a csapatos móka. Ha ezt jól be tudják lőni, akkor rendesen ütni fog a dolog.

Röviden ennyi lenne a Project: Snowblind képességeinek és lehetőségeinek összefoglalása két oldalban. Ha mindezeket az ígéreteket (elsősorban többjátékos módban) tartani tudják és még el is készülnek a jelenleg kitűzött február 27-i időpontra, akkor azt hiszem, sikerülni fog nekik a nagy Cél elérése, nevezetesen egy jó FPS megalkotása és a betörés arra a piacra, melyet jelenleg a HL2, Doom 3 és Far Cry hármas ural. Ez nem kis feladat, de mint a jó FPS-eket igencsak szerető játékos, ehhez csakis sok sikert kívánhatok.

Ch00ler
ch00ler@pc.games.hu

Nem csodálkoznék rajta, ha a sarkon felbukkanna egy Mecha...

Sütve, vagy főve kéritek az ürgét?



SNOWBLIND

Azt hiszem, meglehetősen meglepőnek nevezhetjük a játék címét, mivel első nekifutásra a snowblindot (helyesen snow-blind) „hóvakság"-nak fordíthatnánk és ez, valljuk meg, igencsak elüt a játék stílusától és történetétől is. A megoldást a szó egy jóval alkalomhoz illőbb magyarázata nyújtja:

Snowblind: az összes belső elektromos és biomechanikus rendszer elektromágneses impulzus, vagy hasonló elektromos zavar okozta teljes leállása, mely az ilyen kiegészítésekkel felszerelt katonákat időlegesen teljesen sebezhetővé teszi a harcmezőn. Ezek alapján már rögtön az is érthetővé válik, hogy mit keres oly sok EMP-n alapuló fegyver a játékban. Egyet villantunk és máris újrabootol az összes, win2065 alapú rendszer derék katonáinkban. Szinte már hallom is Morpheus (Lawrence Fishburne-i) hangját, amint a hátunk mögött bőszen ordítja, hogy „Charge the EMP!!"...

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Sablonokból építkezik, de mégis kellemes a végeredmény

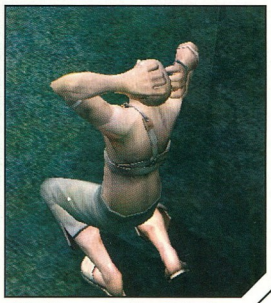
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- + Nagyszerű design
- + Jó ötletek
- − Technikailag már kevés

INFO FREE RADICAL | CODEMASTERS | WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SECONDSIGHT/ | 2005. MÁRCIUS 05.

BETA TESZT

Figyeld csak, meglövöm a karikát, az végiggörög a gépen, meglöki a ládát, ami ráesik a fickó fejére. Ettől megijed és elszalad. Sima ügy lesz...



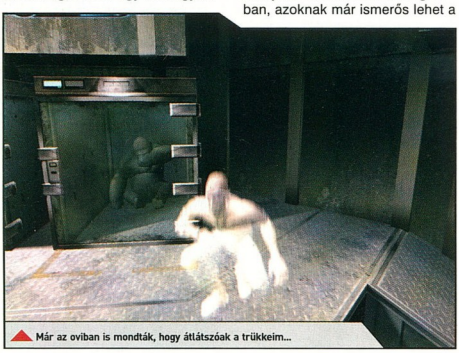
Uramisten, papucsban jöttem el otthonról...

SECOND SIGHT

Mindenek felett

Ki vagyok? Hol vagyok? Miért vagyok itt? Miért fáj a fejem? Túl sok játék sztorija kezdődött már így ahhoz, hogy ez ismét érdekfeszítő lehessen. Ámde a Second Sight ügyesen manőverezik, és magára vonja a figyelmünket. Az intróban egyes szám első személyben élhetjük át, ahogy egy beteghordó és egy biztonsági ember egy hordágyon átgörget minket a kórházon belül egy új helyre. Az utolsó kép, ahogy a doktor kiméri az injekcióba a gyógyszert, majd belénk döfi a tűt. Egy kórteremben térünk magunkhoz, és a fenti kérdések mindegyike felmerül, viszont egy valamire határozottan fény derül: természetfeletti erők vannak a birtokunkban.

Akik jártasak a konzolok világában, azoknak már ismerős lehet a cím, hiszen PS2-re és Xbox-ra már tavaly szeptemberben megjelent a játék. Ráadásul nem is egyedül, hiszen a szintén ekkortájt debütáló Psi-Ops hasonló témát boncolgat (mit ad isten, ezt is javában portolják át PC-re). Hősünk tehát erősen amnéziás tüneteket mutat, ennek okai a játék folyamán fognak kiderülni. Azonban nemcsak átvezetők formájában szembesülünk a múlttal, újra át is kell élnünk azt, ugyanis ezeket az előtóduló emlékeket aktívan végéig kell játszanunk. Két idősíkban játszódik tehát a történet, és ahogy egyre haladunk előre, egyre többet tudunk meg. Nevünk is kiderül, John Vattic-ként voltunk ismertek életünk előző szakaszában, és tudósként ténykedtünk. Az első ilyen kis „emléktúra" során már el is kezdődnek az első utalások, Szibériába látogatunk egy rakás kommandóssal és egy fiatal hölgyeménnyel, aki azt bizonygatja, hogy bizony nélkülözhetetlenek vagyunk. Na tessék, már megint nekünk kell mindent és mindenkit megmenteni...



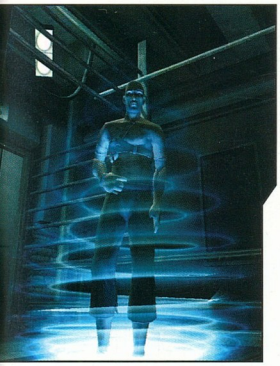
Már az oviban is mondták, hogy áttátszóak a trükkeim...

Alapjában véve egy akciójátékról van szó, s mint az ilyenekben, itt is vannak mindenféle fegyverek, melyeket használhatunk majd az ellenfelek meggyőzésére. Azonban az erőszak nem megoldás mindenre, már csak azért sem, mert a fegyverropogásra sok esetben riadót fújnak és ilyenkor napestig durrogtathatnánk, akkor sem lenne vége az adott szintnek. A végtelen számú ellenféltől egy módon szabadulhatunk meg: ha elbújunk. Persze ezt ügyesen kell tenni, mert ha a szemük látára rejtőzünk el egy szek-

MI IS AZ A TIMESPLITTERS?

A TimeSplitters az egyik legnépszerűbb konzolos FPS-sorozat. Az első még csak PlayStation2-re jelent meg 2000-ben, most viszont már a harmadik résznél tartunk, melynek ugyanúgy van Gamecube-os és Xbox-os inkarnációja is. Amikor az első rész megjelent, akkor egyfajta hiánypótló volt, ugyanis nem volt túl sok lövöldözős játék konzolokra. Azóta változott a helyzet, nem ritka, hogy épp a PC-s sikereket portolják át TV-kre kötött kontrolleres bestiákra.

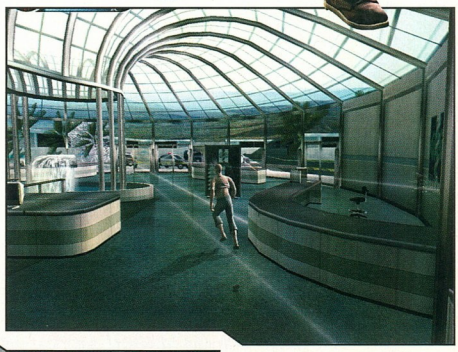
rényben, akkor lesznek annyira gógyisak, hogy odajöjjenek kinyitni az ajtót és kiráncigálnak minket. Sokszor már eleve jobban járunk, ha óvatosan közlekedünk (itt érezhető némi ráhatás a stílus nagyágyúitól, úgymint a Metal Gear Solid, vagy újabban a Splinter Cell) és akkor kisebb az esélye, hogy összetoduljon a csőcselék. A kamerákat is célszerű kerülni, hiszen ezen keresztül el-



árulhatjuk magunkat, tehát ha látunk ilyet, igyekezzünk megsemmisíteni az. Tudunk mindenféle további trükköt: guggolni, falhoz lapulni, lopakodni, sőt még kukucskálni is. Ezeket a hagyományos módokat (fegyveres harc és az osonás művészete) egyébként mindjárt a játék elején begyakorolhatjuk az egyik kezdő küldetésben.

Azonban van még más fegyverünk is (és ez a játék fő erőssége), a korábban már említett pszi erők, ezeket azonban szándékosan tartogattam a végére. Ezek a képességek nem állnak rendelkezésre mindjárt a történet kezdetén, fokozatosan kapjuk meg őket, a sztori előrehaladtával. Nézzük most át, mink van! Telekinézis, vagyis különféle tárgyakat, sőt akár személyeket is mozgathatunk a segítségével, persze csak egy bizonyos súlyhatáron belül. Roppantmód hasznos olyan esetekben, amikor egy tárgyat semmilyen más módon nem érünk el, de a harcok során is hasznát vehetjük. Mindjárt az elején ennek segítségével nyithatjuk ki a kívülről bezárt kórterem ajtaját. Tudjuk gyógyítani is magunkat, ez elengedhetetlen ebben a rideg, ellenséges környezetben. Alkalmi társainkon is tudunk e módon segíteni, csak arra vigyázzunk, hogy ne zavarjanak meg a folyamat közben, mert az inkább káros lesz az egészségünkre, mint hasznos. A pszi erőket nem csak békés célokra használhatjuk, hanem támadásokra is. Energialöketekkel boldogíthatjuk az ellenséges katonákat, akár többet is üthetünk egy csapásra, ha megfelelő módon eregetjük magunkból a szeretetcsomagokat. A projekció során elhagyhatjuk a fizikai valónkat, azaz kiléphetünk testünkből, és zavartalanul mászkálhatunk fel-alá az ellenfelek közt. Ilyenkor az alapmozdulatokat tudjuk elvégezni, viszont át tudunk menni olyan akadályokon is, amelyeken egyébként nem, szóval gyakran ez a továbbjutás kulcsa. Mivel ilyenkor nem bánthatnak, ezért felderítésre is kiválóan alkalmas. Persze a testünk ilyenkor is sérülékeny, úgyhogy olyan helyen használjuk ezt a képességet, ahol nem vesznek észre. Ebben az állapotban meg tudunk szállni más testeket is, vagyis valóra válhat sokak álma: más bőrébe bújni. Ennek nagy előnye, hogy olyan módon tudunk ténykedni, hogy valójában nem a mi számlánkra megy a dolog, hiszen ha a gazdatest meghal, akkor sem vesztünk semmit, visszabújhatunk a sajátunkba, vagy kereshetünk egy újabbat. A végére maradt a bájolás, amely kétféleképp működik. Egyrészt megbűvölhetjük az ellenséget is, így észrevétlenek maradunk a számukra, de használhatjuk a társainkra is, például az egyik szereplőt így ösztökélhetjük arra, hogy kövessen egy vékony deszkapallón át az egyik tetőről a másikra. A játék során ránk van bízva, hogy a hagyományos, avagy a természetfeletti módszereket használjuk, de mindkét oldalt igénybe kell vennünk bizonyos szituációk során. Talán célszerű egyébként a pszi erőket előtérbe helyezni, hiszen ez jelenti a játék unikumát, ez emeli ki a hasonszőrű produktumok közül.

A konzolos változatokhoz képest javult a grafika, szebbek, részletesebbek a textúrák. A Second Sight világának van egy egyedi, kissé képregényes stílusú hangulata, főként a szereplők tekintetében. A készítők nem törekedtek a valósághű ábrázolásra, kicsit elnagyoltak az arcok, szándékosan torzítottak a vonások. Ez mondhatni a fejlesztő Free Radical csapatának a védjegye, a konzolos körökben népszerű TimeSplitters sorozatban is hasonló arcokkal álltak már elő. Ezek az FPS-ek egyébként jó alapot biztosítottak a



Nyilvánvalóan az eszkimók tehetnek mindenről...

mostani játékhoz, bár most szakítottak az eddig gyakorlattal és third person nézőpontot használtak.

A megjelenés márciusra várható, és mint azt fentebb említettem, jön a konkurens Psi-Ops is. Érdekes, eddig csak Hollywoodban mentek az effajta csatározások: ha egy stúdió kihozott egy filmet, egy másik is rögtön nekiállt egy hasonlónak - számtalan példa van rá. Lehet, hogy mostantól a játékfronton is dívik majd az ilyesmi? Nem tudni, mindenesetre, amíg a mi jó szórakozásunk biztosított, addig ez nem baj.

m_anger
m_anger@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Természetfeletti erők birtokában új dimenziók nyílnak meg egy akciójátékban.

DVD: Demo, Video, Háttér, Webkit, Trainer, Patch

- + Van egyedi hangulata
- + Ötletes a pszi használat
- − Másodjára érdektelen

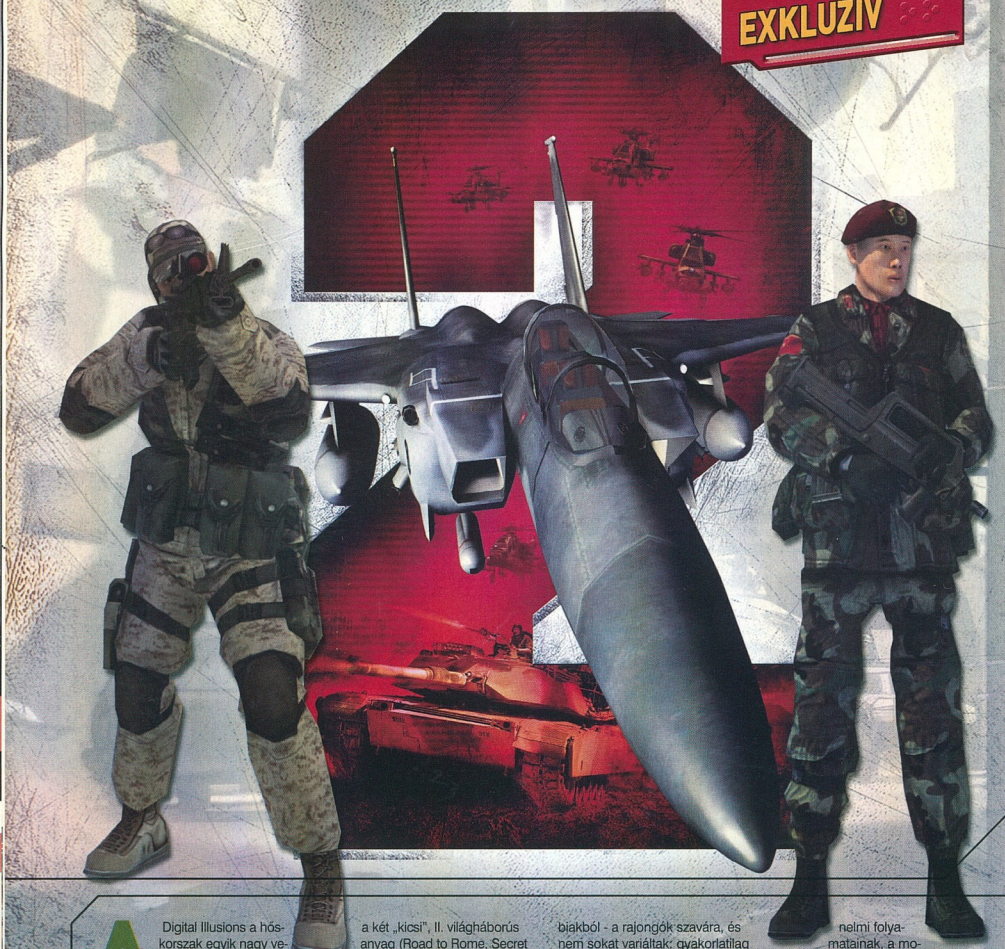
BÉTATESZT

86%

INFO DIGITAL ILLUSIONS | EA GAMES | WWW.EAGAMES.COM/REDESIGN/GAMES/PCCD/BF2/HOME.JSP | 2005. MÁRCIUS 29.

BATTLEFIELD 2

EXKLUZÍV



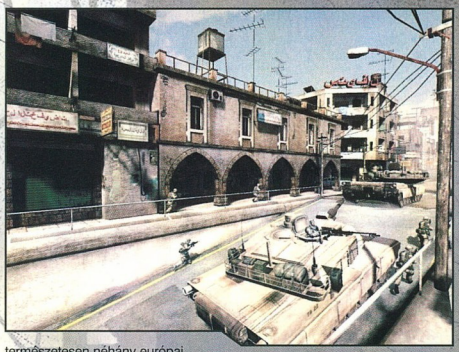
A Digital Illusions a hőskorszak egyik nagy veteránja - és túlélője. A Pinball Dreams ötlete még 1988-ban pattant ki a svéd fiúk fejéből, '95-ig kitartott nekik ez a cím és utódai, aztán jött egy versenyautó korszak, 2000-ben némi cégbővítés, két zsíros szerződés a Microsofttal és az EA-val - és 2002-ben a nagy durranás, a Battlefield 1942, amiből eleddig elkelt 4 millió példány. Az eddigi kiegészítőkkel sem tudtak a fiúk rontani a helyzeten, a két „kicsi", II. világháborús anyag (Road to Rome, Secret Weapons of WW2) és a nagyobb, átszabott, kipofozott vietnami történet mind hozzárakott valamit az élményhez - ám az is nyilvánvaló volt, hogy hamarosan kell jönnie egy teljes megújításnak, elvégre két év ebben a mai, őrült fejlődésben annyi, mint annak idején a flipperes korszak hét éve...

Nos, a fiúk hallgattak az idők, és - amint az hamarosan kiderül az alábbiakból - a rajongók szavára, és nem sokat variáltak: gyakorlatilag kihajították az egész eddigi projektet, és nulláról kezdték építeni az új darabot. Az teljesen kézenfekvő volt, hogy a nagy világégés és a 60-as évek végi dzsungeltúra után a téma a modern hadviselés lesz (pontosabban a nem túl távoli jövő harcászata), ez volt a kiindulópont.

A színpad és a szereposztás

Egy mai játékosnak és játéktervezőnek, köszönhetően napjaink történelmi folyamatainak, a modern háborúról egyből az arab hadszíntér ugrik be, és eddig el is jutottak a fiúk. Ám épp úgy, mint eddig, nem akartak belemenni semmiféle „politikailag inkorrekt" megoldásba, ezért kitaláltak egy helyszínt és egy ellenséget. Előbbi azért is jó megoldásnak tűnt, mert ebbe a placcba bele tudták gyúrni a közép-kelet minden jellemzőjét, tehát nem egy világnagy homokozóban kell forgolódnunk boldogtalanul - lesz

persze az is, de e mellé beépítették az Al Basrah körüli kellemes mocsárvidéket, a Szíria északi felében lévő hegyeket, és Omán tengerpartját is, mindezt persze különféle településekkel megtűzdelve, mert ugye a városi gerillaharc azért kötelező elem, van annak egyfajta bája... Ez a helyszín teszi tehát ki a játék egyik felét - a másik egy teljesen eltérő terep: Mandzsúria, Kína nyugati, hegyes-erdős vidéke. Kész a díszlet, jöhetnek a szereplők.



A bonviván természetesen az USA, a szokásos, egy hadakozni szerető játékosnak ismerős felszerelésekkel. A két intrikus már érdekesebb. Az arab felvonásban a Közel-keleti Koalíció (Middle Eastern Coalition - MEC) lesz a kihívó, mely az Európai Unióhoz hasonló, napjaink arab országaiból összeállt kompánia, és a fejlesztők külön kiemelték: nem terrorista szövetség - hadereje magasan képzett, olajpénzekből felszerelt profi társulat, a piacon kapható legjobb fegyverekkel (ezek közé tartozik természetesen néhány európai készség is, hiszen kontinensünk híresen jó halálosztókat tervez és gyárt), és persze az arabokra jellemző elszántsággal. A kínai fél esetében a fejlesztők lefuttattak némi interpolációt, azaz megnézték, a mai tempóval pár év múlva hová juthat a milliárdos ország katonai ereje, a végeredmény kevésbé meglepő (főleg egy újságolvasó/tévénéző embernek): a legmodernebb fegyverek, sőt egynéhány meglepő prototípus...

Ahogy a fiúk elmondták, a BF42 egyik nagy lecke számukra a játékegyensúly érzékenysége volt, így ezúttal külön odafigyelnek a megfelelő kő-papír-olló leképzésre, úgy a harcoló feleknél, mint a fegyvereknél, járműveknél és térképeknél. Apropó térkép és egyensúly. Az előd-döknél komoly gond volt, hogy a Gazala-féle nagy pályák „lötyögtek", ha kevés játékos volt a színen, illetve a kisebbek, mint Berlin, túlzsúfoltak lettek, ha sokan léptek be. Ezeket az ellentmondásokat huszáros módon oldották meg: az összes színpad száz fős előadásra lesz berendezve, ám ha kevesebben jelentkeznek be, egy új alrendszer automatikusan átskálázza az egészet, tehát a terület, a spawn-pontok, a járművek száma mind ennek megfelelőre lesz belőve. Ez így igen jól hangzik, a többit meglátjuk az éles bevetésen.

A másik egyensúlyi kérdés természetesen a fegyvereket érinti - a modern harcászat „játékszerei" könnyen egy oldalra billenthetik a mérleget. Nos, a hírek szerint ezt is sikerült a fiúknak megoldani. Egy interjúban a következő példa hangzott el: egy játékos célba vesz egy tankot a megfelelő „kézi ágyúval", a lövedéket rövid távon irányíthatja is, ehhez csak rajta kell tartania a célkeresztet az áldozaton.

Ez ugye az alap. Most jön a „billentés": a tankban ülő kap egy figyelmeztetést, ha ellenséges egység célba vette őt, és egy magasabb szintűt, ha lövedék tart felé. Így elmenekülhet, de akár kilőhet egy füstgránátot is, mely meghiúsíthatja a pakk kézbesítését. Macska-egér harc, amit főleg a rutinos hadfiak fognak nagyon élvezni.

(Közbevetés: játékmódokról szinte semmit nem tudni. A Conquest mellett lesz egy Supply Line, mely valamiféle dinamikusan változó frontvonalat jelenít meg a térképen, a többi hétpecsétes.)

Szerződés, szerveződés, szervezettség

Bár sokan szeretnek partizánkodni, magányos farkasként rohangálni a csatamezőn, azért az igazi hangulatot mégis a csapatmunka adja. Az új etapban igazán ki lesznek szolgálva a nyájban gondolkodók - a fejlesztők szerették volna ezt a teammunkát erősíteni. Az alap egy új, beépített szolgáltatás, mely - amennyiben megfelelő, „ranked" szerverre jelentkezel be - nyomon követi és rögzíti a harcmezőn végzett összes tevékenységedet. Ez a kiindulópont.

A piramis alsó sorában lévő építőkövek természetesen maguk a bakák. Két új osztály, azaz fegyvernem mutatkozik be, összhangban a témával. Az első a speciális hadműveletek katonája, tehát egyfajta kommandós, könnyű páncélzatban, rövid lőtávolságú fegyverzettel; felszerelésének köszönhetően gyors helyzetváltoztatásra képes, ám rengeteg trükk van a tarsolyában, például meg tud semmisíteni ellenséges felszereléseket, illetve lézerrel megjelölhet nem baráti célpontot, hogy a bajtársi tüzet célra vezesse. A második a nehézfegyveres, aki szinte ellentéte az előbbinek, azaz nehéz vértezetben, erős és messze hordó géppuskát cipelve cammog a csatatéren; az ő különlegessége, hogy átadhat bajtársainak a nála lévő lőszerből, és ezért pontokat gyűjthet. És ha már pontok, említessék meg egy régi adósság teljesítése is: végre elismerésre kerülnek a kiszolgálók tevékenységei is - pontot kapnak gyógyításért a szanitécek, egy tank megbütyköléséért a mérnökök, ráadásul kicsivel komolyabb tűzerőhöz is jutnak (a tankelhárító baka nyamvadt pisztolyát pl. géppisztolyra cserélték, így közelharcban kevésbé lesz elanyátlanodva), tehát remélhetőleg nem kell ezentúl szó szerint összevadászni egy meccsre a dokikat, hiszen - az emberbaráti szolgálaton túl - abszolút megéri bevállalni ezeket a „szakmákat" is. Ja, és ha nem mondtam volna: a lőszeres ládáknak és elsősegélydobozoknak annyi, úgyhogy ezeket csak a megfelelő személyzettől szerezheted be. Nő ugye... Amúgy a csapatmunka honorálása épp a pontozásnál érhető tetten - ha megsebesíted az ellent, és társad megadja neki a kegyelemdöfést, te is kapsz pontot (gólpassz), mint ahogy a helikopterpilóta is, ha géppuskása sikeresen megsemmisít egy ellenséges célt. A fent említett statisztikakészítésnek hála egyébként igazi ranglétra van, azaz ha jól teljesítesz, közelgényből akár a parancsnoki tisztségig is eljuthatsz, és mindegyik állomás tartogat meglepetéseket (pl. csak az adott tiszt által vételezhető fegyver).

A következő lépcsőfok a szakaszvezetők stábja. Bármelyik fél létrehozhat kisebb (max. hatfős) szakaszokat, ezek vezetője kiemelt tiszt, különleges képességekkel, például jelzőgránáttal megjelölhet területet, és ha egy baka elhalálozik, lehetősége lesz rá, hogy „főnöke" mellett szülessen újjá. (Épp a fél tucat főből álló szakaszok miatt a járművek férőhelyét is hatra állították be a készítők, így teljes kompániánk együtt utazhat.)

A csúcson a parancsnok trónol. Megválasztása egyszerű: az adott kör kezdetén „megpályázhatod" ezt a rangot. Kis idő elteltével a legjobban teljesítő játékos elnyeri a parancsnoki címet mindkét oldalon. (Természetesen lehetséges „irányított előléptetés" is, ami a klánoknak lesz öröm, azaz ha a szervergazda csak két csapatot enged be, és mindegyik eldönti, az ő baridájában ki legyen a főnök, ezután - ha ennek szellemében más nem jelentkezik be a posztra -, a játék rájuk fogja testálni a jogokat.) A parancsnoknak „isteni szemszögből", felülről látja a pályát, és különleges eszközökkel rendelkezik: műholdas felderítés, mely öt másodpercre megmutatja számára az ellenséges egységek helyét; egy kis láthatatlan robot, mely a pálya adott, kis részét beszkenneli, és megmutatja az ellenséget az ott tartózkodó csapatnak; tüzérségi támogatás, illetve elsősegély és lőszer ledobása kijelölt területre. Ezeket bizonyos időközönként használhatja csak fel, és mivel ezekhez radarra és a tüzérségre van szüksége, természetesen ezen „mankók" megsemmisülése alaposan visszaveti az adott fél helyzetét, így a speciális erők számára máris megvannak a célpontok. Ellentételezésként persze mindezeket a mérnökök helyreállíthatják - még egy indok a teammunkára.

Erre a hierarchiára épül a beépített VoIP, azaz az élőbeszédes kommunikációs rendszer is: a parancsnok közvetlenül csak a szakaszvezetőkkel beszélhet, őket utasíthatja. Ezek a tisztek egymással is tárgyalhatnak, megbeszélve a következő lépéseket, a bakák viszont csak saját szakaszuk tagjaival diskurálhatnak. Jól felépített, és igen katonás, valósághű az egész tehát, ami újabb vonzereje lehet a címnek. Ide tartozik még a jelentés, mely egy gomb lenyomásával intézhetünk el, azaz ha meglátunk egy lőveget, és ránézve megbökjük a megfelelő billentyűt, az „ellenséges lőveget véttem észre" mondat jelenik meg a képernyőn, az objektum pozíciója pedig bajtársaink térképére is felkerül.

MOD-OSÍTÁS

A kiadók szeretik a modokat és a moddereket. Egy jól sikerült kiegészítő kitolhatja egy játék élettartamát, ami mindenkinek jó. A BF42-ben nem volt túl könnyű dolga a „partizánoknak", de azért jelentek meg jól sikerült alkotások, mint például a Battlefield: Pirates. Hogy az EA mennyire komolyan gondolja az előrelépést, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy leszerződtették a csapathoz e mod szerzőjét, Lawrence Brown urat, avagy művésznevén Captain Guy Smiley-t, Hivatalos Battlefield Mod Koordinátor posztra. A fickó és csapata a játék fejlesztésével párhuzamosan hegesztette a modkészletet, így minden esély megvan rá, hogy valami tényleg jó és használható eszközt kapunk a játék mellé.

BLOKKOLNÁM...

Tavaly november 15-én az EA bejelentette: szeretné megvásárolni a DICE részvényeinek többségét, ami gyakorlatilag egyet jelent a svéd fejlesztőcsapat felvásárlásával (a Criterion nevével fémjelzett európai divízió része lenne a stúdió). Az amerikai kiadómogul 2003-ben 19%-os pakettet vásárolt meg, ezzel egyidejűleg egy 15 éves kiadási szerződést kötött a két társulat. A vásárlástól a DICE erősödést és az újgenerációs technológiák zökkenőmentes alkalmazását reméli, míg az EA az elkövetkező öt évben a stúdió létszámának megduplázását, és új franchiseokat ígér. December 15-én viszont napvilágot látott: két csoport, melyek kezében 28%-nyi részvény van, nem kíván megválni a papíroktól, ami egyet jelent a vétóval. A tranzakció végső határideje 2004. december 27. - mivel e sorokat 22.-én gépelem, az eredményről következő számunkban számolunk be.

Mosolyogj haver, itt a CNN!
A játék egyik nagy vonzereje lesz a Battlefield TV - egy olyan eszköz, ami, biztos vagyok benne, ezután kötelező felszerelése lesz a hasonló játékoknak. Az alap egyszerű: egyetlen gombnyomásra elindul az adott játékmenet rögzítése. A szeniális az egészben az, hogy itt nem egy „videocapture" megoldásról van szó, rettentő méretű, a játékot is lelassító avi-fájlok létrehozásával, hanem a játék erőművének adott időszeletben való „lefényképezéséről", azaz a (külső nézetes) látvány leírásáról egy szöveges állományba (melyik objektum milyen koordinátában, stb.), melyet visszajátszáskor lehet a motorba, az képes rekonstruálni az eseményeket. Ez az állomány pár kilobyte csupán, tehát könnyen kezelhető, elküldhető, felrakható a webre, stb. Ráadásul visszajátszáskor lehet változtatni a kamera szögét (sőt, akár ezt a helyzetet rögzíteni is), így akár Mátrix-szerűen körbejárva egy adott játékost, vagy szituációt, lelassítani vagy felgyorsítani az eseményeket, vagy épp kimerevíteni a képet, egy-egy jó „fotó" kinyerésére. A klánok akár összes játékukat rögzíthetik, weboldalukon publikálhatják, de egy-egy meccs elemzésére, tehát tanulásra/oktatásra is kiváló a dolog. A fejlesztők egyébként maguk is felhasználták az eszközt a teszteléskor - a sztorit lásd külön dobozban! (Sajnos felröppentek olyan hírek, hogy ez a móka az alapjátékban nem lesz benne, és csak később teszik elérhetővé/letölthetővé, erről azonban egyelőre nincs biztos információm.)

A kosztüm és a smink
A felvezetőben említett teljes nulláról indulás természetesen elsősorban a motort érintette - konkrétan egy új erőművet írtak a fiúk a kies Stockholmban, hiszen ez a két év leginkább grafikai téren hintette be az idő porával az első részt (képzavarért bocsánat). Nagyon ebbe nem fogok belemélyedni, természetesen az újkori csodák mindegyike szerepel a marketingszövegben, fények, árnyékok, speciális hatások és a többi. Nemrég felkerült a hálóra egy termetes mozi (vagy inkább TV-híradó), az abban látottak azért meggyőztek, hogy ez nem csak szócséplés, hogy azt ne mondjam, eléggé tátottam itt-

ott a számat, főleg a járművek nézetek ki dögösen, de a táj se kutya, egyedül a karakterek mozgása volt néhol suta, de ez legyen a legnagyobb bajunk. Mindezekkel együtt állítólag egy másfeles CPU-val, fél giga memóriával el-

SEGÍTS MAGADON (BF-TV AKCIÓBAN)

A fejlesztők a BF-TV áldását saját bőrükön tapasztalhatták, ahogy arról Sean Decker, a DICE producere beszámolt az egyik on-line lapnak. Történt, hogy egy SU-27 Flanker rakétát lőtt ki egy UH-60 Black Hawk helikopterre. A szitakötő nyugodtan továbbrepült - a „szuhojos" pilóta viszont eskü dött rá, hogy eltalálta a gépet, és ez egy komoly bug. Szerencsére az eseményt rögzítette a TV, így visszajátszották a felvételt, lelassították 5%-ra, és így kikockázva kiderült: a rakéta valóban eltalálta a helikoptert, ám az, óriási véletlen folytán a nyitott ajtókon keresztül simán átrepült a gépmadár testén... Íme, mi mindenre jó egy okos fejlesztés!

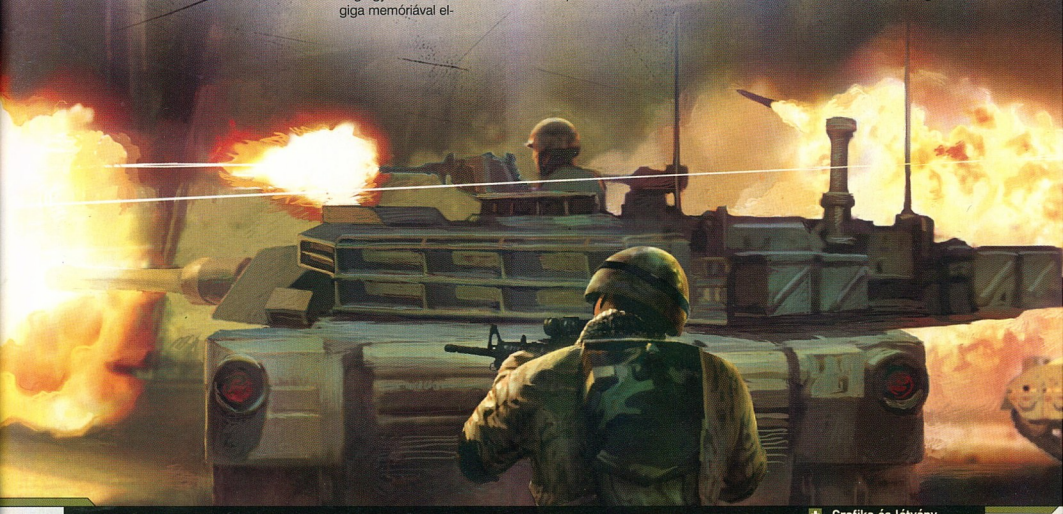
kocog a drága, de ezt majd, ha itt lesz...

A fizikai motor oldalán annyi csak a rossz hír, hogy a svédek lekorlátozták a megsemmisíthető részeket, tehát csak bizonyos objektumok lesznek leamortizálhatóak, némelyik fontos lesz a játék szempontjából (például egy híd), mások csak a mókát és a realizmust szolgálják (lásd: ablak).

Mindennek magyarázata, hogy a fejlesztők tudták: ha mindent szét lehet rombolni, a játékosok meg is teszik azt, így pillanatok alatt akár használhatatlanná is tehetnék a pályát. A jó hír egyetlen szó: Havok, így a rongybaba-hatás, az alkatrészenként szétrepülő gépezetek, a lerepülő sisakok a maguk természetességében jelennek meg. Új a hangcsiholó is, ami realisztikusabb hadizörejeket ígér, a zene terén egyelőre azonban csak találgatás folyik, hiszen Vietnamnál egyszerű volt a szitu, ám az, hogy mi lesz a sláger úgy 15 év múlva, ez elég nehezen lőhető be...

Tapsrend
Úgy érzem, az előadás egyértelmű sikerre van ítélve, félelmetesen tehetségesek ezek a svéd urak, meglepő módon az EA hagyja is őket dolgozni, ráadásul még hallgatnak is a játékosokra, azaz abszolút nekünk készítik ezeket a címeket, és ez meg is látszik rajtuk. Most már abban kell bíznunk, hogy tartják a fiúk a március környéki időpontot, és lehet menni fegyvert vételezni. Aztán hadd szóljon...

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

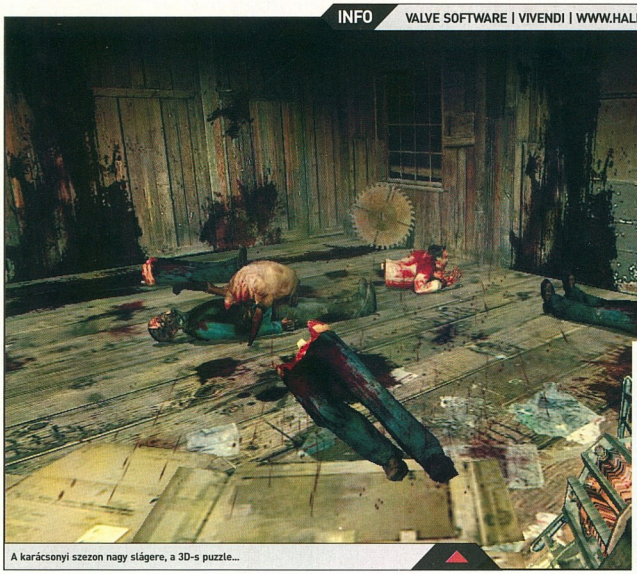


VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA (min. shader: 1.4)
MIBEN LESZ MÁS: Nagyobb és profibb lesz, mint minden eddigi, hasonló cím.

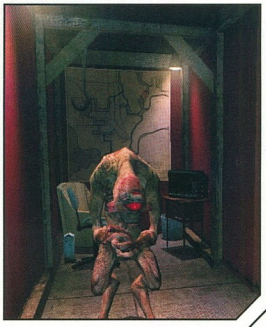
DVD: Demo Video Háttér Képmutató Trainer Patch

\+ Grafika és látvány
\+ Játékélmény
\- Félek a gépigénytől...

INFO VALVE SOFTWARE | VIVENDI | WWW.HALF-LIFE2.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



A karácsonyi szezon nagy slágere, a 3D-s puzzle...



Tulajdonképpen ez szép is lehetne. De nem az...

HALF-LIFE 2

Még több vélemény az év játékával kapcsolatban

Naphosszat vitatkozhatnánk arról, hogy a Half-Life 2 jól sikerült-e vagy sem, hogy megérte-e várni rá avagy nem, és hogy a Valve milyen egy megátalkodott fejlesztőcsapat - de mindez azt hiszem teljességgel felesleges lenne. A játék ugyanis pont olyanra sikeredett, amilyenre sikerednie kellett az etalonteremtő első rész megjelenése után. Hogy ezzel most azt mondtam, hogy hibátlan lenne? Közel sem. A Half-Life 2-nek ugyanúgy megvannak a maga kis bosszantó tervezési, fejlesztési és egyéb kisebb rendellenességei, mint bármely más programnak. Van azonban egy olyan kifejezés, mely ennek ellenére remekül összefoglalja az egész művet, sommázva annak pozitív és negatív erényeit egyaránt. Ez pedig az összhatás. A Half-Life 2 szenzációsan teljesített ebben a kérdéskörben, hiszen a játékpiac már évek óta hiánycikkbe forduló mértékben nem volt képes magas fokú, hosszan tartó, és MINŐSÉGI játékélményt produkálni. A játék változatos, hangulatos, beleélhető, lerakhatatlan, egyszóval igazi élménydús KIKAPCSOLÓDÁS. Jómagam a háromnapos végigjátszási fázis alatt mindössze két dologba tudtam nyugodt szívvel belekötni: a két járműves pálya hosszúságából adódó monotonitása, és a játék befejezésénél elkövetett csúfság (vagyis hogy nyitva maradt a történet). Minden más számomra túlmutatott a tavaly óta fokozódó várakozástól felcsigázott vágyaimon (ezen a félmondaton is látszik, mennyire): több mint megfelelő szintű grafikát, eszméletlen hangulatot, vérpezsdítően izgalmas zenei aláfestést hegesztettek sorjamentesen a sosem leülő cselekményszálhoz.

*Bagó Péter - **96 %***

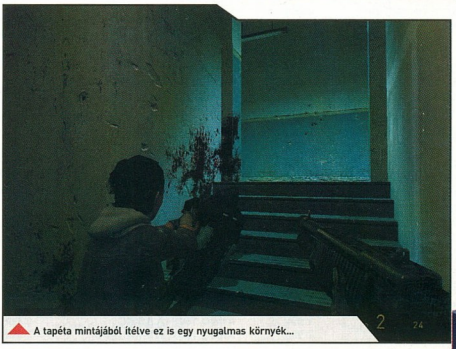
Hálátlan bagázs vagyunk. Alighogy megjelent a játék, máris olyan véleményeket olvastam különféle fórumokban, hogy bizony nagy csalódás a Half-Life 2. Egyesek az épületek textúráit kritizálták, mások a háztetőkről hiányolták a csillogást. Tényleg ezek a legfontosabb dolgok? A nagy tuningőrületben tényleg csak a legfontosabbról feledkezünk meg néha, magáról a játékról. Kevés olyan példány van, amely önfeledt szórakozást nyújt, ahol van is valami a külcsín mögött. A Half-Life 2 ilyen. Már magában az nagy poén, hogy az élethű fizikai motorral elszórakozunk, és mellesleg még ott van a cselekmény, amely magával ragad. Leülsz játszani, és megszűnik minden körülötted. Egyszer csak azt veszed észre, hogy már félórája próbálsz egy helyre felugrani - holott tudod, merre kell továbbmenni - csak hogy van-e ott is még valami. Szerintem a siker fokmérője inkább ez.

Érdemes -e hasonlítgatni? A legtöbben az idei év másik nagy ászát, a Doom 3-at kapják elő. A koncepció azonban teljesen más. Ott eleve egy zárt környezetben haladtunk, sötét folyosókon, itt inkább a külső terek dominálnak, verőfényes nappal. Ennek kapcsán eleve másak a lehetőségek, úgyhogy pont ezért „nem" a válasz az előző kérdésre. A Half-Life 2-nek amúgy sincs semmi szégyenkeznivalója a grafika terén. Persze kisebb hiányosságok vannak (na tessék, csatlakozom én is a fikázókhoz...), például bosszantó, hogy milyen igénytelen a falevelek kidolgozása, vagy az aljnövényzeté. Mivel azonban maximum ilyen kicsinyes dolgokat tudnék felhozni, nem is érdemes tovább folytatni. Ülj le, játssz, és hagyd, hogy magával ragadjon. Ha a legrövidebben kellene megfogalmazni, milyen élmény, nekem ez a szó ugrott be: pazar.

*m_anger - **95%***

Ecsetelhetném, mennyire megdöbbentett a már-már filmszerű karakterábrázolás, a hihetetlenül jól belőtt fizikai engine, és a mérhetetlen profizmus, mely az egész Half-life 2-t átitatja… de nem teszem. Nem teszem, mert ezek mindegyike - ellentétben pár tavaly megjelent nagyágyúval - csak másodhegedűs lehet a Valve nem túl régen debütált műremekében.
A történet érzékelhető megszakítás nélkül pont ott kezdődik, ahol hat esztendővel ezelőtt abbamaradt. „Pajszeroló Szent Gordon" legnagyobb ellenségével - vagy éppen legádázabb szövetségesével - Gmannel utazik a nagy semmiben, aki közli vele, hogy új munkát kap. Főhősünk hirtelen egy vonatban találja magát, és megkezdődik az utóbbi pár év legintenzívebb, legizgalmasabb és leglátványosabb kalandja. A jó ember a rossz helyen most is milliónyi galiba okozójává válik, miközben a játékos megpróbálja feldolgozni azt a hihetetlen élményt, amely végigkíséri őt a záró képsorokig.
Azt hiszem, a program igazi varázsa a változatossága: tucatnyi, egymástól teljesen eltérő hangulatú pálya vár felfedezésre, amelyek együttesen azonban nem oltják ki egymást, hanem eddig sosem látott filmes ötvözetet hoznak létre. Először egy elhagyatott külvárosi részen kocsikázunk, menekülve a minket üldöző katonák elől, utána pedig már egy zombiktól hemzsegő kerületben találjuk magunkat. A áték rabul ejt, és addig nem is ereszt, amíg át nem rágod magad a 17-es város sötét titkain, amely a történet szerint több millió embernek a szabadságot, számodra pedig a túlélést jelenti…

Most már csak a szénszáloptikás bumeráng segíthet...


A tapéta mintájából ítélve ez is egy nyugalmas környék...

*NightBagoly - **95%***

Makacs ember lévén görcsösen ragaszkodom ahhoz az állításomhoz, hogy az FPS-ek trónján a Half-Life ül 1998 óta. Azóta volt pár versenyző, de egyik sem tudta a koronát elhódítani. A HL2 megerősítette ezt, és nagyon bele kell húznia mindenkinek, aki akár csak megszorítani akarja. Mindez azért is érdekes, mert sztoriban az új rész gyengébbre sikerült elődjénél. A mese ugyanis ósrégi, ily módon párhuzamba állítható az erre épülő művekkel (lásd pl. Star Wars): adott egy kétpólusú világ, az egyik végén a hatalmat képviselő gonosz, a másikon a jó oldalon álló lázadók, a hős utóbbiakhoz csatlakozik, győzelemre segíti őket, és lenyomja a főgonoszt. Ami miatt mégis út, az nem más, mint az elbeszélés módja: gyakorlatilag egy mozifilmet élünk át, melyben a főszereplőt mi mozgatjuk, ezt az érzést az átvezető animációk is erősítik, melyben szabadon mozoghatunk. Mindezt az audiovizuális körítés tovább fokozza: szerintem minden idők egyik legszebb FPS-e ez - igaz, a teljes élvezethez „csúcsközeli" gépre van szükség, ám a normál játékhoz egy mai átlagvas is elegendő. A karakterek megjelenése, az arcok, szemek, a mozgás, és a tökéletes (!) szájszinkron már csak hab a tortán… És mindehhez jön a Havok fizikai motor legújabb verziója, melyet nem lehet eléggé magasztalni - láthatóan a Valve tervezői is beleszerettek, hiszen szinte mindegyik puzzle ezt használja ki, nem beszélve a gravitációs fegyverről, mely szerintem a játéktörténelem eddigi legnagyobb találmánya. A kritikai oldalról csak címszavakban: jó pár kérdés maradt megválaszolatlan az első részből, sőt továbbiak kerültek ezek mellé; engem nagyon zavart, hogy Freeman „néma", és hogy nem láttam a kezeit (például a járműveknél), ez kissé személytelenné tette az egészet.

*}{redenc - **99%***

HALF-LIFE 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

A Valve három darab Half-Life 2 készítői által dedikált posztert sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:
Hogy hívják a játék főszereplőjét?
Milyen közlekedési eszközön érkezik City17-be?
Összesen hány különféle fegyvert lehet összeszedni a játék során?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Half-Life 2 játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 1,2 GHz CPU, 256MB RAM, DirectX 7-es videókártya család, internetkapcsolat.
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ugye tényleg sokkal kevesebbet kell várnunk a folytatás megjelenéséig?

DVD: Mod, Magyarítás, Végigjátszás video, Trainer

LAN/INTERNET | HALF-LIFE - **96%** | DOOM 3 - **95%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **18** ÓRA

- + Audiovizuális orgazmus
- + Hangulat, játékmenet
- + Karakterek, szájszinkron
- + Zseniális fizika
- − Befejezés

96%

GAME EXPRESSZ

MYST 1 + MYST 2 + MYST 3

AKCIÓ JÁTÉKOK

	ALIAS	9 990
	APOCALYPTICA	10 990
	AQUANOX 2	3 990
	ARMED AND DANGEROUS	7 990
	ARMORED FIST 3	1 490
	BANDITS	2 990
	BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
	BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7 490
	BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT.	11 990
	BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
	BEYOND GOOD & EVIL	2 490
	BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
	CALL OF DUTY DELUXE EDITION	12 990
	CALL OF DUTY GOTY	7 990
	CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6 990
	CATWOMAN	11 990
	CHASER	3 990
	CHROME	6 990
	COLD ZERO	1 990
	CONFLICT DESERT STORM 2.	3 990
	CONFLICT DESERT STORM I.	2 490
	CONFLICT VIETNAM	7 990
	CROC 1	3 990
	DEAD TO RIGHTS	4 990
	DELTA FORCE 1	1 490
	DELTA FORCE 2	1 990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
	DEUS EX: INVISIBLE WAR	6 990
	DEVASTATION	2 990
	DF - BLACK HAWK DOWN:TS	6 990
	DOOM 3	11 110
	DOOM COLLECTOR'S ED.	3 990
	DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	2 490
	DUKE NUKEM MANHATTAN PROJ.	2 990
	EDGE OF CHAOS	1 990
	FAR CRY	7 990
	FINDING NEMO ACTION GAME	2 990
	FREEDOM FIGHTERS CLASSIC +++	3 990
	FREEDOM FORCE +++	5 990
	FULL SPECTRUM WARRIOR	7 990
	GUN METAL	2 990
	HARRY POTTER +++	12 990
	HARRY POTTER AND THE PRIS.	11 990
	HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2 490
	HITMAN: CONTRACTS	9 990
	IGI 2: COVERT STRIKE	2 490
	JOINT OPERATION: TYPHOON RIS.	10 990
	KILL SWITCH	4 990
	LOTR:THE RETURN OF THE KING	12 990
	MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	2 490
	MECHWARRIOR MERCENARIES	2 490
	MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	2 990
	METAL GEAR SOLID 2 +++	11 990
	MIDTOWN MADNESS 2	2 490
	MOHA: AA WARCHEST	11 990
	MOHA: ALLIED ASSAULT +++	3 990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7 490
	MOHA: PACIFIC ASSAULT	11 990
	MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12 990
	MORTYR	2 990
	PAINKILLER	5 990
	PINK PANTHER	1 990
	PRINCE OF PERSIA 2: WW	9 990
	PRINCE OF PERSIA +++	2 490
	RAVEN SHIELD / GOLD	4 990
	RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	3 990
	RAYMAN 3.	2 490
	RAYMAN GOLD	1 990
	ROBOCOP	4 990
	SANTA CLAUS	1 990
	SCOOBY DOO: MONSTERS	7 990
	SECRET WEAPONS OVER NORM.	6 990
	SHADOW OPS: RED MERCURY	9 990
	SHARK'S TALE	10 990
	SHREK 2.	9 990
	SHREK 2: TEAM ACTION	8 990
	SNOW BALLZ	1 990
	SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3 990
	SONIC ADVENTURE DX	9 990
	SONIC HEROES	9 990
	SPIDER-MAN 2: THE GAME	9 990
	SPLINTER CELL +++	2 490
	SPLINTER CELL: PANDORA TOMO.	6 990
	STAR WARS: BATTLEFRONT	10 990
	STAR WARS: JEDI OUTCAST	3 990
	STAR WARS: STARFIGHTER	3 990
	STAR WARS: THE PHANTOM	3 990
	STATE OF EMERGENCY	2 990
	TACHYON:THE FRINGE	1 490
	TEENAGE MUTANT TURTLES	7 990
	TERMINATOR 3	1 990
	THE INCREDIBLES: ACTION	9 990
	THIEF 3: DEADLY SHADOWS	9 990
	TOM AND JERRY	2 490
	UNREAL TOURNAMENT 2003	3 990
	UNREAL TOURNAMENT 2004	7 990
	WILL ROCK	2 490
	XIII.	6 990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

	1914 - THE GREAT WAR	5 990
	AGAINST ROME	3 990
	AGE OF EMPIRES GOLD	1 990
	AIRLINE TYCOON EVOLUTION	990
	AIRPORT TYCOON 2.	1 990
	ALEXANDER	7 990
	ALIEN ANARCHY	790
	AMERICAN CONQUEST	1 990
	AMERICAN CONQUEST: FIGHT...	5 990
	ANNO 1503 CLASSIC	3 990
	ANNO 1503: TREASURES...	7 490
	ANNO DOMINI	1 990
	ANTANT	2 990
	ARMIES OF EXIGO	11 990
	AUGUSTUS	7 990
	BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
	BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	6 990
	BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER	4 990
	C&C GENERALS DELUXE +++	11 990
	C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7 490
	C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2 990
	C&C RENEGADE +++	3 990
	C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
	CAPITALISM 2.	990
	CASINO TYCOON	1 990
	CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	7 990
	CIVILIZATION III	3 990
	COMMANDOS 3. +++	6 990
	COSSACKS	1 990
	COSSACKS: ANTHOLOGY	7 990
	COSSACS: BACK TO WAR	2 990
	CRAZY FACTORY	1 990
	D-DAY	3 990
	D-DAY & AFRIKA KORPS	6 990
	DINO ISLAND	990
	DUNGEON SIEGE	2 490
	ETHERLORDS	1 990
	EUROPE 1400: THE GUILD	1 990
	EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1 990
	FIRE CHIEF	2 990
	GANGLAND	5 990
	GLOBAL OPERATIONS	3 990
	GOLEM	990
	HEROES IV. +++	3 990
	HEROES IV. GATHERING STORM	2 990
	HEROES IV. PACK	6 990
	HEROES IV. WINDS OF WAR	2 990
	HOTEL GIANT	1 990
	IMPERIALISM 2.	2 490
	IMPERIUM GALAKTIKA 2.	1 290
	INDUSTRY GIANT	1 990
	INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	1 990
	INDUSTRY GIANT 2.	1 990
	KNIGHTS OF HONOR	11 990
	KOREA	2 990
	LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-E.	12 990
	MASTER OF ORION 3	2 990
	NAPOLEON	1 990
	PANZER GENERAL 3.	1 990
	PANZERS	9 990
	PERIMETER	9 990
	POKOLI SZOMSZÉDOK 2	7 990
	PORT ROYALE	2 990
	RAILROAD PIONEER	4 990
	REBELS	3 990
	RESTAURANT EMPIRE	5 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL.	5 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 3	10 990
	ROME: TOTAL WAR	10 990
	S.W.I.N.E.	1 990
	SEARCH & RESCUE 2	1 990
	SEARCH & RESCUE 3	2 990
	SEAWORLD TYCOON	2 990
	SETTLERS 3. GOLD	2 490
	SHOGUN CLASSIC	3 990
	SILENT STORM	4 990
	SIM CITY 3000 CLASSIC	3 990
	SIM CITY 4 CLASSIC +++	3 990
	SIM CITY 4 DELUXE +++	11 990
	SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7 490
	SKATEBOARD PARK 2004	2 990
	SOLDIERS: HEROES OF WW II	9 990
	SPACE COLONY	3 990
	SPELLFORCE	5 990
	SPELLFORCE ADD-ON	6 990
	STEAMLAND	2 990
	STRONGHOLD	6 990
	SUDDEN STRIKE 2	2 990
	SUDDEN STRIKE ANTHOLOGY	3 990
	SUDDEN STRIKE II GOLD	3 990
	SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	3 990
	THE NATIONS	990
	THE SIMS 2	12 990
	THE SIMS ABRAKADABRA	7 490
	THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
	THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990
	THE SIMS HOT DATE	4 990
	THE SIMS HOUSEPARTY	4 990
	THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
	THE SIMS SUPERSTAR	7 490
	THE SIMS UNLEASHED	7 490
	THEME PARK INC. CLASSIC	3 990
	TORTUGA	1 990
	TRAFFIC GIANT	2 990
	TRANSPORT GIANT	7 990
	UFO: AFTERMATH	2 990
	VIETNAM MED+EVAC	2 990
	WAR & PEACE	2 990
	WARHAMMER 40000: DAWN OF W.	10 990
	WARLORDS IV.	3 990
	WILD LIFE PARK	7 990
	WORLD WAR III +++	990
	WORMS 3D	11 990
	WORMS BATTLE PACK	3 990
	WORMS FORTS UNDER SIEGE	9 990
	WW2 FRONTLINE COMMAND	2 990
	ZOO TYCOON 2	7 990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

	AGON	7 990
	ANOTHER WAR +++	990
	ARX FATALIS	3 990

+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

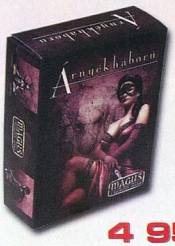
CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!



4 950

M.A.G.U.S. TÁRSAS: ÁRNYÉKHÁBORÚ

SHULURI VIADAL (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6 950
LEGENDÁK KAPITÁNYA (KALÓZOK VERSENGÉSE)	6 950
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5 990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEGÉSZÍTŐ)	3 990
LOVAGOK ÉS VÁROSOK (CATAN TELEPESEI KIEG.)	5 590
OROSZLÁNSZÍV (KÖZÉPKORI TERÜLETFOGLALÓ)	5 660
ALHAMBRA (KERESKEDELMI, ÉPÍTKEZŐ STRATÉGIA)	4 990
METRO (PÁLYAÉPÍTÉS SOK STRATÉGIÁVAL)	4 990
GENIAL (DOMINÓ NAGYMESTERI SZINTEN)	4 330
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4 200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7 400
ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4 800
ARNE KÁRTYA (INTERAKTÍV PONTVADÁSZAT)	1 560
PERUDO (BLÖFFJÁTÉK SOK KOCKÁVAL)	2 650
JUNGLE SPEED (VILLÁMGYORS AKCIÓJÁTÉK)	3 050

AZ ALAPJÁTÉK + A 2 KIEGÉSZÍTŐ!

ATLANTIS II	1 990
AURA	4 990
BESIEGER	5 990
CSATAMÁGUSOK	7 990
CSI: CRIME SCENE INV	2 490
CSI: DOUBLE PACK	3 990
CSI: MIAMI	10 990
DARK FALL II	6 990
EGYPT III	3 990
EVANY	4 990
EVERQUEST 2	7 990
EVERQUEST COLL. ED.	9 990
FINAL FANTASY XI.	11 990
FOREVER WORLDS	4 990
IN MEMORIAM / EXCLUSIVE	2 490
KNIGHTSHIFT	4 990
LEMONY SNICKETS SERIES	9 990
LIONHEART	3 990
MORROWIND +++	2 490
MORROWIND GOTY +++	5 990
MYST IV	9 990
MYST TRILOGY	5 990
NAGY BALHÉ	990
NAUTILUS / JULES VERNE	1 990
NEVERWINTER NIGHTS +++	3 990
NEVERWINTER NIGHTS GOLD PACK	5 990
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES	2 990
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS	2 990
OPERATION FLASHPOINT: GOTY	2 990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2 490
PRISONER OF WAR / BESTR S.	2 490
SACRED	4 990
SCHIZM II	7 990
SHADE: WRATH OF ANGELS	6 990
SHADOW OF MEMORIES	9 990
SID MEIER'S PIRATES	10 990
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9 990
SILENT HILL 3 PCDVD +++	11 990
SILENT HILL 4 PCDVD	9 990
SPACE HACK	5 990
SPELLS OF GOLD	1 990
STAR WARS /GALAXIES	11 990
STAR WARS GALAXIES: JUMP TO...	6 990
SYBERIA +++	2 990
THE I OF THE DRAGON	7 990
URU: AGES BEYOND MYST	2 490
URU: COMPLETE CHRONICLES	7 990
URU: PATH OF THE SHELL	6 990
VAMPIRES: BLOODLINES	10 990
WEIRD WAR	6 990
WIZARDRY 8	2 990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER 3	1 990
BLITZKRIEG	1 990
CLUB FOOTBALL 2005 AJAX	10 990
CLUB FOOTBALL 2005 ARSENAL	10 990
CLUB FOOTBALL 2005 LIVERPOOL	10 990
CLUB FOOTBALL 2005 MANCH.	10 990
CLUB FOOTBALL 2005 REAL M.	10 990
COLIN 2.0+INSANE+SEVERANCE	2 990
COLIN MCRAE RALLY 04	4 990
COLIN MCRAE RALLY 2.0	1 790
COLIN MCRAE RALLY 3 / BEST S.	1 990
COLIN MCRAE RALLY 5.	9 990
COMANCHE 4	3 990
COMANCHE GOLD	1 490
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	7 990
DESTROYER COMMAND	1 990
EURO 2004	11 990
F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3 990
F-16	1 990
F-22 LIGHTNING 3	1 990
FAIR STRIKE	7 990
FIFA 2002 CLASSIC	3 990
FIFA 2004 + TOTAL CLUB M.2004	14 990
FIFA 2005	11 990
FIFA FOOTBALL 2003	12 990
FIFA FOOTBALL 2004	11 990
FLATOUT	9 990
FLIGHT SIMULATOR 98	1 990
FOOTBALL MANAGER 2005	10 990
FORD RACING 3.	4 990
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7 990
HARD TRUCK	2 990
HARRY POTTER QUIDDITCH	3 990
HELL-COPTER	990
HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	3 990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2 490
ISS 3	9 990
KING OF THE ROAD	1 990
KNIGHT RIDER	2 990
LINKS LS 2003	2 490
LMA PROFESSIONAL MAN. 2005	10 990
LOCK ON	2 490
MASHED	9 990
MEGARACE 3	1 990
MIG 29	1 990
MOTOCROSS MADNESS 2.	1 990
MOTOGP 2	9 990
NBA LIVE 2003 + NFS HP2	9 990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2004	11 990
NBA LIVE 2005	11 990
NEED FOR SPEED HP 2 +++	3 990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
NEED FOR SPEED UG	11 990
NEED FOR SPEED: UG 2	11 990
NHL 2002 CLASSIC	3 990
NHL 2003	12 990
NHL 2004	11 990
NHL 2005	11 990
OUTDOOR SPORTS	790
PANTY RAIDER	1 990
PANZER ELITE GOLD	1 990
PET RACER	3 990
PET SOCCER	3 990
POOL PARADISE	2 490
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11 990
PRO EVOLUTION SOCCER 4	9 990
RACING SIMULATION 2	990
RALLY TROPHY	1 990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	2 490
RC CARS	1 990
RICHARD BURNS RALLY	7 990
SCREAMER 4X4	990
SNOW BOARDING 2004.	2 990
STAR WARS: EP. I. RACER	3 990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	1 990
THE ITALIAN JOB	3 990
TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3 990
TIGER WOODS 2004	11 990
TIGER WOODS 2005	11 990
TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	2 490
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	10 990
TOP SPIN	9 990
TOTAL CLUB MANAGER 2003	3 990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	10 990
TOTAL CLUB MANAGER 2005	11 990
V-RALLY 2	2 990
V-RALLY 3	3 990
WORLD CHAMP. SNOOKER 03	2 490
WORLD CHAMP. SNOOKER 2004	11 990
LOLKA ÉS BOLKA	2 990
SHARK'S TALE ACTIVITY CENTER	4 990
SHREK 2. ACTIVITY CENTER	4 990
SZIVÁRVÁNY ÉS A BÁLNA	1 990
SZIVÁRVÁNY ÉS A CSOD. LAGÚNA	1 990
THE INCREDIBLES: ACTIVITY C.	5 990
YU-GI-OH! POC JOEY THE PASSION	9 990
YU-GI-OH! POC MILLENEUM	11 990
YU-GI-OH! POC STANDARD	9 990
YU-GI-OH! POC THE REVENGE	9 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

AFRIKA KORPS + D-DAY

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK AZ-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAMA PRESS KFT ÜZEMELTETI.

INFO PEOPLE CAN FLY | DREAMCATCHER | WWW.PAINKILLERGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Ez még a tavalyi szülinapomnál is rosszabb! Csak szimplán unalmasak voltak a bohócok...

Ez nem lehet igaz! Tegnap elejtettem a vattacukrom, ma meg kibelezték a kedvenc mackómat! Valaki megfizet...

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Pokoli történetek másfél, sírós-nevetős kiadásban

Nem tagadom, a Painkiller belopta magát a szívembe, és örömmel vettem a kiegészítő bejelentését - ám egyben féltem is, hogy ez a gyors munka a mai időkre jellemző „addig üsd, míg meleg" kiadói mentalitás terméke lesz. Nos, sommásan meg kell állapítanom, hogy ez az aggodalmam részben beigazolódott.

A BooH sztorija szerves folytatása az alapjátéknak: Daniel öli Alastor ármádiáját, ekkor Eve magához tér, és nyit egy portált a purgatóriumba, így átmenetileg megmenekül a páros, viszont nyilvánvalóvá válik: hősünknek vissza kell mennie, hogy kinyírja az új főördögöt. A cím evégből kissé paradoxon: hogy kijuss a pokolból, le kell szállnod a pokolba...

Ha egy szóval kell jellemeznem az új címet, az így hangzik: felemás. A pályák most valahogy nem illenek egymás mellé; az első kettő - az árvaház és a vidámpark - elképesztően ötletes, főleg az utóbbinál volt olyan érzésem, hogy ez esetleg az előző részhez készült, csak akkor kimaradt belőle. Ezután viszont variációk jönnek egy témára, a labor túl „üres", a zombiváros picit a HL2-re hajaz, sőt van két szinte egyforma pálya, ráadásul egymás után, ami eléggé kedvét szegi a játékosnak. Leningrádba pedig szó szerint beleásítottam, túl egysíkú, unalmas, ráadásul idegesítően és túlzóan aljas. Ezt a kapkodós tervezést mi sem példázza jobban, mint a „Trauma" mód extra pályája: ez nem más, mint egy üres szoba, melyben a zombis géppókkal kell szambázni. Hát azért...

Sajnos a kedvszegésből akad még a csomagban. Először is a főellenségek elleni csaták, melyben a fejlesztők picit összekeverték a kihívást a szívatással. Azt nem bánom, hogy egy „boss" legyőzése nehéz, hiszen erről szól a játék, az alapmű se volt ebben kivétel. De az fölöttébb kínos, hogy miután minden harc egy-egy puzzle, a legtöbbjéhez nem jár megoldási kulcs, alig lehet kideríteni, mitől döglik a koma, ha döglik egyáltalán. Én akkor kezdtem sűrű anyázásba, amikor az említett halott város végén a géppókba belelőttem az összes lőszerem, mire rájöttem, hogy nem sebezhetem meg, annak ellenére, hogy minden találatomat fröccsenő vér „nyugtázta". Ha nem sebződik, mi az öreg ördögnek vérzik?! Vannak még ilyen főgonoszok, akik elől menekülni kell, de ők legalább nem folyatnak paradicsomlét, ha meglövöd. Na, erre mondom, hogy felemás...

Hogy tovább morogjak: elképesztő a töltési idő! 2004-ben azért már elszoktunk a fél-egy perces (!) „restaurálástól" (ráadásul a gyorsbetöltés is ennyi idő, ami főleg érthetetlen, mert gyakorlatilag ugyanazt a pályát kell újra megjelenítenie). Mindez ugye azért is fájó, mert elméletileg egy pörgős címről van szó, és ezek a megoldások alaposan lefékezik az egészet. Márpedig a fent említett szívatások miatt bizony sűrűn kell lecsapni a megfelelő gombra, úgy-hogy 20 perc játék alatt akár 5-6 perc töltés is összejöhet, ami elfogadhatatlan. Kedvenc példám mind a mai napig a GTA3/VC, érdekes módon a Rockstar fejlesztői képesek voltak olyan kódot írni, amely

Nimá, pukkadnak szét mint a szentjánosbogarak...

egy „teljes várost" betölt két másodperc alatt... E mellé társul a bután leprogramozott játékállás-táblázat, ahol ezer módon rendezheted a mentéseidet, és pikk-pakk elveszel eközben - hogy miért kellett ez, miért nem volt elég egy idő szerinti sorbarendezés, azt nem értem. És a főmenüben még mindig nincs „Continue", pedig ezt is illik manapság „szolgáltatni".

Picit felemás a két új fegyver is, ami ugye a PK logikája alapján négy. Az egyik egy géppisztoly + lángszóró, előbbi a régi minigun kisebb testvére, utóbbi akkor jó, ha sikerül megközelíteni az ellenséget, ám szűk helyen használhatatlan, hiszen magad is sebesülsz. A másik készség apró facövekeket lő ki ötösével, ehhez tartozik egy teleszkóp is, azaz végre egy mesterlövészfegyvert is kapunk, kár, hogy zabálja a lőszert. Ennek másik módja gránátvető, tehát ez a szerszám a régi „cölöpvető" mása, és ez se takarékos, hiszen szintén öt bogyót köp ki egyszerre, ráadásul ezek, hála a Havoknak, össze-vissza pattognak a tereptárgyakon, ha nincs mákod, te is kapsz az áldásukból. Szóval, örülünk is, meg nem is…

A tíz új pályához jár természetesen tíz új kártya is, öt ezüst és ugyanennyi arany. Ezek elég ütősek, egyik használatakor például soha nem fogy ki a lőszer, másik az összes ellenfelet legyengíti. A megszerzésük viszont már-már a lehetetlen felé tendál, rögtön az elsőnél az a feladat, hogy ne érjen sérülés, a zombivárost pedig két perc alatt kellene teljesíteni, ami, tekintve a terület nagyságát, a 351 ellenséget, plusz a szintvégi, már említett gépállatot, igen hajmeresztő megbízás.

Akik multiban szeretik nyomni a játékot, örülhetnek, mert két hiányzó módot tartalmaz a korong, csapattudatúaknak CTF, szólistáknak LMS (Last Man Standing). Mondjuk, ez se fordítja ki sarkaiból a világot, de legalább valami, ha csak mutatóba is.

A játék nem önálló kiadás, azaz szükség van egy feltelepített alapra, ehhez épül hozzá további jó egy giga felemésztése után a kiegészítő, természetesen felvarrva az eddigi foltokat, és beépítve mindent, ami hivatalosan megjelent, azaz a procedúra végén egy 1.5-ös verzió áll elő, pályaszerkesztővel - a PK és a BooH ezután külön-külön indítható. Hálás módon az alapjátékban megszerzett kártyáink megmaradnak az új etapban is, sajnos azonban a pénzünk lenullázódik, így itt is örülünk-sírunk.

A PK szíve, a Pain Engine is 1.5-ös verziószámot visel. Picit gyúrtak rajta, szerintem most szebb a víz, és a felmelegedett levegő „remegése" is ütős, sajnos eme csodákhoz persze durva géperő és memóriafelhasználás társul, úgyhogy lehet megint állítgatni a grafikus opciókat, míg a gépedhez szelídül (hm... butul) a drága. A Havok „műsora", a karakterek és animációjuk ismét a topon vannak, ezzel gond nincs, mint ahogy a hangzóanyag is szokásos módon ütős, az említett vidámpark muzsikája, vagy a Leningrádban felhangzó szovjet himnusz eszméletlen hangulatot kölcsönöz a vérbálnak.

A fentieket valahogy úgy tudom összegezni, hogy a „repülő lengyelek" képben-hangban, programozásban, szinttervezésben (azaz gyakorlatilag a külsőségekben, ha ide vesszük a motort is) nagyon ott vannak (kivételt képeznek az átvezető mozik...), ám jó lenne, ha a belsőség, lélek, mechanika, játékélmény témakörökre picit rágyúrnának (lásd például pár oldallal hátrébb a Pirates! cikkemet - megjegyzem, a GDC-n /játékfejlesztői konferencia/ hol Sid Meier, hol Will Wright, hol meg Molyneux szokott előadást tartani játéktervezés címszóval, érdekes és hasznos dolgokat lehet ott tanulni...). És még valami: az már csak hab lenne a tortán, ha az urak nem adnák el magukat a kiadónak, mert abba már páran belebuktak. Csináljanak egy második részt, én nagyon boldog lennék, de szánjanak rá időt, különben erősen sírás lesz a vége. És annak sem mi nem fogunk örülni, sem ők...

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

PAINKILLER Battle Out of Hell
NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Painkiller: Battle out of Hell játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:
Hány új pálya található a kiegészítőben?
Mi a neve a játék fizikáját szolgáltató motornak?
Hány többjátékos módot tartalmaz a kiegészítő?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 15-ig az alábbi címre várjuk:
PC.GAMES - Painkiller: Battle out of Hell játék 1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 1.5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VGA (DX 8.1), 3,5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Muszájból miért kell játékot készíteni?

DVD: Demo, Video, Patch Háttér, Képmutató, Trainer

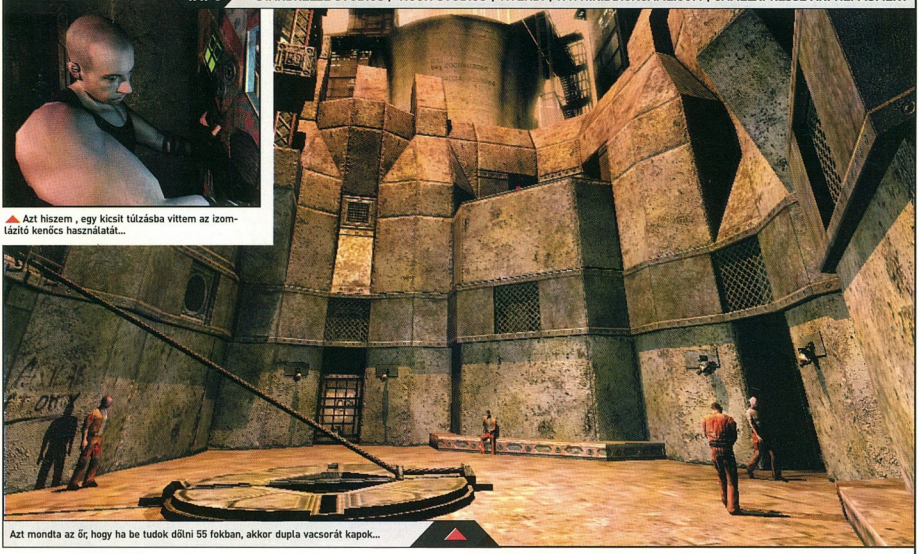
LAN/INTERNET | PAINKILLER - **86%** | DOOM 3 - **95%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **15** ÓRA

- **+** Remek grafika, animáció
- **+** Jó hangok, zene
- **–** Összecsapott
- **–** Lassú töltések
- **–** Játéktervezési bakik

79%
MULTIPLAYER **70%**

INFO STARBREEZE STUDIOS / TIGON STUDIOS | VIVENDI | WWW.RIDDICKGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Azt hiszem , egy kicsit túlzásba vittem az izomlázító kenőcs használatát...



Azt mondta az őr, hogy ha be tudok dőlni 55 fokban, akkor dupla vacsorát kapok...

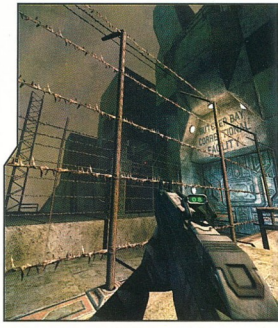
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY - DIRECTOR'S CUT

2004 egyik legnagyobb meglepetése akciófronton, szinte hibátlan tálalásban

Töredelmesen be kell, hogy valljam: nem vagyok Vin Diesel rajongó, a közepesen B-kategóriás filmjeiért sem vagyok oda, és nem kivétel ez alól a Riddick-trilógia első része, a „Dűnés" Sötétség krónikája sem (az utóbbiak értelmezését lásd külön), bár ez legalább látványos volt. Az első jó húzása a '67-es születésű, amúgy Mark Vincentként anyakönyvezett úrnak, hogy pénzt szimatolt a játékiparban, megalapította a Tigon nevű játékcéget, hogy filmből játékokat és viszont készítsenek, és mivel Riddick jó akcióhősnek tűnt, valami rejtélyes úton belebotlott egyik kedvenc csapatomba, a legutóbb az Enclave megalkotásával sok-sok jó pontot szerző svéd Starbreeze teambe, majd megbízta őket a kódolással. A játék először Xboxon jelent meg, és alaposan belecsapott a lecsóba, jó magam is minden idők egyik legjobb akciócímének tituláltam. Bíztam a svéd fiúkban, hogy gyorsan és jól átportolják nekünk ezt a kis műremeket, és íme, befutott, nem is akármilyen tálalásban!

Mielőtt belevágunk a tárgyalásba, egy nagyon fontos kitétel: a játék nem támogatja sem a Win98-at, sem az ME-t, 2000 és XP kell neki, előbbin SP4, utóbbin SP1 kötelező! A videokártyában is csak shaderest fogad, azaz Radeon 8500 illetve GeForce 3 fölött, (de a GeForce 4 MX nem). Optimálisnak ő egy AMD64-et (vagy jobbat... hm), 1 giga RAM-ot és GF6800-at nevez - nos, igen, itt az új generáció.... Ettől persze nem kell megijedni, egy 2000+ Athlon és egy GF5600FX, fél giga memóriával tökéletesen elegendőnek bizonyult, hála a program okos optimalizálásának: külön exe van Pentiumra, SSE-re, SSE2-re és AMD64-re, és a shadereket is külön állíthatjuk - ám ezt ne hagyd automatán, hanem végiglépegetve válaszd ki a kártyádnak megfelelőt (az én GF5600FX-emre az automata 2.0 shadert állít be, mellyel játszhatatlan, a manuális beállításnál az 1.1 a nyerő, ennek taglalásába inkább nem megyek itt bele).

Ugorjunk akkor magára a lényegre. Ha valaki nem látta a filmeket, ne szomorkodjon - a játék fogyasztható ezen ismeretek nélkül is . Ez a cím a Krónika elején látott fagyos bolygón eltöltött öt év meséje, visszaemlékezéssel arra, hogyan nyerte el Riddick barátunk azokat a remek, zseblámpa szemeit (az egész picit olyan, mint az Enter The Matrix, azaz nem egy adaptáció, hanem a film univerzumának kiteljesítése). A műfaj elég vegyes, ám meglepően homogén - tulajdonképpen egy, a játékos által vezérelt, belső nézetű film (nagyon jó, kevés sablonnal megáldott sztori!), melyben van sok akció, közelharc (ökör- és késpárbaj - elsődleges tűz akció, másodlagos védés, iránygombokkal + tűz: kombó), némi RPG/kalandelem (különféle küldetések elvállalása, nem vészes), egy adag lopakodás (igen finom!), némi platformozás (túlélhető - nem Tomb Raideres, minden másszás, ugrás egyetlen gombbal indítható, ekkor a kamera külső nézetre váltva mutatja meg a „produkciót"). Ennek fényében tulajdonképpen HUD sincs - az életerőt kis négyzetek jelzik, amelyek csak harci helyzetben jelennek meg, a lőszer mennyiségét pedig a fegyverről, illetve a készletünk megvizsgálásából tudhatjuk meg. Az egész abszolút a játékélményre van kihegyezve, és ez a cím legfőbb vonzereje. Arra vi-



szont felhívom a figyelmet, hogy ez ismét nem egy lineáris „megyek előre és lövöm, ami mozog" cím, ezt a játékot igazából a türelmesebbek fogják élvezni, akik szívesen mászkálnak nagy és bonyolult pályákon, kipróbálva számtalan megoldásvariációt, örömmel keresik meg a rejtett extrákat (ezek jó része cigarettásdoboz, melyek plusz jóságokat tesznek elérhetővé a menüben). A lopakodás külön élmény: ha leguggolsz, a képernyő kékbe váltva jelzi, hogy „láthatatlan" vagy. Riddick hallja ellenfelei szívdobogását, így bemérheted az áldozat mozgását, mögé lépve elkaphatod, kitörheted a nyakát (halkan vagy gyorsan, reccsenősen), átvághatod a torkát - de az ügyesebbek szemből is támadhatnak, elkapva az illető fegyveres kezét, és az álla alá irányítva a csövet, meghúzhatják a ravaszt. Brutális! Amint megkapod az „eye-shine" képességet, az egész még jobb lesz, hiszen a lámpák kilőhetőek, embered pedig lát a sötétben, én ekkor már alig használtam fegyvert... (A hullákat érdemes elhúzni valami sarokba, különben a társai, ha megtalálják, azonnal bepánikolnak - értsd: az AI is jó....)

A szinttervezés zseniális, ám sajnos néhol (főleg a végén) ez visszaüt, ugyanis néha annyira komplex, hogy könnyen kihagyhatsz helyeket, eltévedhetsz, lemaradhatsz küldetésekről - a legnehezebb (ha nem lehetetlen) visszajutni egy előző szintre. Épp ezért nem szabad rohanni, bármennyire is hajt a véred, érdemes mindenhol alaposan körülnézni. Márpedig olyan zseniálisan sikerült a „börtönben vagyok, ki akarok jutni" érzést megvalósítania a stúdiónak, hogy nehéz visszafogni a lovakat. Mondjuk, ez legalább az első végigtolás után könnyen rávehet egy második etapra, hiszen amúgy egy hosszú szombat vagy vasárnap alatt ki lehet végezni a játékot. Akik tudnak angolul, azoknak van még egy bónusz: a nehézségi beállításnál a végigtolás után megnyitható „rendezői kommentár", amelyben a DVD-filmekhez hasonlóan a fejlesztők a pályákon elhelyezett ikonokat megérintve érdekes és mókás dolgokat árulnak el a játék készítéséről. Ilyet sem láttunk még játékban, ezért külön taps jár! Ha már itt tartok, rögtön hadd térjek ki a PC-s portolásra is, hiszen volt szerencsém végigtolni a játékot Xboxon is: elképesztően ki lettünk szolgálva! Az mondjuk alap, hogy a magasabb felbontás és egyéb grafikai ez-meg-az miatt szebb a játék, mint ott, és az irányítás (például a fegyveres célzás is jobb és természetesebb egérrel, mint egy konzolos játékvezérlővel). De! Kaptunk pár plusz pályát (most 30 van), ami nem nagy durranás, de legalább pár órával kitolja a mókát; belebújhatunk a „Mech-warrior" jelmezbe (a boxon csak menekülhettünk az ilyenbe bújt katonák elől), ami nagyon finom; és hála Istennek, a szokásos ellenőrzőpontos mentés mellett van gyorsmentés/betöltés is, amit én nem tudok eléggé megköszönni (volt pár pálya, ahol Xboxon majdnem abbahagytam a címet a „bocsi, kezdd elölről" miatt). Sajnos multi nincs, pedig lehetett volna akár DM, LMS vagy CTF is, mind a pályák, mind a játékmechanizmus alkalmas lett volna erre (sőt a lopakodás miatt amolyan Splinter Cell-féle megoldás is, rabok kontra őrök). Ezzel együtt én nem is beszélek portolásról, hanem egy komplett, önálló PC-s címről, melyet nyugodtan példának lehet állítani bármelyik fejlesztő és kiadó társaság elé.

Hát akkor most édes barátom megszeletellek, de jól...

„Hellboy" Perlman is - mindenki kihozta magából a tutit, élnek a figurák, még egy plusz réteg a filmszerűséghez. Említessék meg, hogy a grafikus motor, a hangrögzítés, és a motion capture is teljesen házi gyártmány (a Starbreeznek saját hang- és mo-cap stúdiója van); ez azért erősen elgondolkodtató...

Az audiovizuális taglalásra nem nagyon térek ki, hiszen ez az a játék, melyet mindenképp kipróbálásra ajánlok. A textúrázás szépséges, nagyon jó fény/árnyék hatásokkal, remek karakterekkel - halkan jegyzem meg, hogy bizonyos helyeken nálam odavert a Doom3-nak, amivel nem kell egyetérteni, de hogy néhol erősen tátottam a számat, az tény. Ami kimagasló, az a hangzóanyag. Ha nem is vagyok eldőlve Diesel barátunktól, a hangját kedvelem - ez a nyers, lassú, érzelemmentes, mély kútból feltörő dörmögés tökéletes ehhez a stílushoz, ilyen jó egysorosokat én még valahol a DukeNukem 3D meg a Serious Sam magasságában hallottam. A többiek is nagyot alakítanak: Cole Hauser (Johns), Kristin Lehman (Shirah), a rapper Xzibit (Abbot), Willis Burks (Pope Joe), sőt egy rövid szerepben (Jagger Valance) feltűnik Ron Melyik barom kente be a lépcsőfokokat csukamájolajjal?

A Riddick a 2004-es év második nagy meglepetése a Far Cry után: egy fiatal stúdió pikk-pakk (nem 5-6 éves fejlesztés, igérgetés, halasztás, hype és botrány!!) végén letesz az asztalra egy alapművet, amely ezután egyfajta etalon lehet: így is lehet, sőt csak így érdemes. Az akció-játékos szerelmeseinek jó éve volt, és reméljük, ez így folytatódik (mondjuk, kijöhetne már a STALKER is...). De amíg ilyen szupertehetséges csapatok, mint a Starbreeze vannak a placcon (könyörgöm, mitől ilyen jók a svéd fejlesztők?), nagyon nem aggódom. Köszönöm, fiúk, és gratulálok!

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

A RIDDICK-SAGA

Vin Diesel nemrég egy interjúban kifejtette, hogy ő és az író-rendező David Twohy a kezdetektől egy komplett univerzumban gondolkodtak. A Pitch Black a „nulladik" rész volt, azaz az előzmény, mely bemutatta Riddicket, az első rész a Sötétség krónikája, a kettőt a Sötét Düh (Dark Fury) köti össze, és a jelen játék teljesíti ki. A következő részben (azaz ebben a terminusban a Krónika 2-ben) Riddick ellátogat az Underverse-be (amely tulajdonképpen egy, a miénkkel párhuzamos univerzum - elég mozgalmas rész lesz az, folyamatos akcióval), majd a 3. felvonásban hazatér szülőbolygójára, a Furyára. Mivel az egész sorozatban nagy szerepe van Shirahnak, aki feltárja Riddick igazi énjét, a Krónika „unrated" rendezői DVD-verziójában szerepel három kulcsjelenet a titokzatos hölgy főszereplésével. Az is biztos, hogy a filmekhez kapcsolódóan újabb játékok is várhatóak - a 2. etap állítólag már készül...

MINIMUM CONFIG: 1.8 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VGA (DX 9), 4.5 GB (!) HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem foglalkozik Vin Diesel csak játékkészítéssel?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Webkit, Trainer
LAN/INTERNET | DOOM 3 - 95% | NITRO FAMILY - 76%
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 12 ÓRA

- Grafika, karakterek
- Élvezetes játékmenet
- Fejlesztői kommentár!
- Picit rövid, nincs multi
- Néhol bonyolult pályák

93%

BEMUTATÓK

45 SETTLERS: HERITAGE OF THE KINGS

A Settlers név eddig a sok kis dolgos apró emberkét juttatta az eszünkbe, akik a kijelölt útvonalukon szakadatlanul, és fáradhatatlanul hoztákvitték, amit rájuk bíztunk. Ennek most vége. A név maradt, de azon kívül minden tökéletesen megváltozott. Minden más, de mégis minden ugyanaz; minden máshogy működik, de aki ismeri az előző részeket annak olyan lesz, mintha csak tegnap vette volna ki a meghajtóból az előző rész ezüst korongját.

48 STRONGHOLD 2

A középkor bámulatosan izgalmas világába nagyon könnyű belemerülni. Hiszen kit nem hoznak lázba a daliás, büszke lovagok, harci díszbe öltöztetett lovaik, és a gigantikus csaták?
Azért biztos vannak néhányan, ők kerüljék ezt a játékot. A többieknek viszont nagyon is ajánlom a Firefly-ék stratégiáját.

LEÍRÁSOK

50 LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH - 80%

Tolkien regénye és a belőle készült Steve Jackson-filmadaptáció már ránk köszönt néhányszor a monitorról. Az EA Games a témában már tett le ütős darabokat, bízvást remélhetjük, hogy - más cégek eddigi gyengébb próbálkozásai után - az akció után stratégiai játékban is nagyot alkotnak. A szokásosan RPG-s elemekkel tűzdelt stratégiában újfent eljuttathatjuk az Egy Gyűrűt Mordor földjére - vagy Szauron szolgáival megakadályozhatjuk a szabad népek diadalát.

52 ALEXANDER - 85%

A Cossacks nagy sikere óta várható volt, hogy előbb-utóbb feltűnik a GSC műhelyében egy olyan játék, amely kihasználva a sokat tudó grafikus motor és a jól eltalált harcrendszer minden előnyét, a harcok színterét valamely ókori környezetbe helyezi át. Nos, kérem, helyzet van: egyszerre kerül a Nagy Sándor életét bemutató film a mozikba, s a harcait bemutató játék a boltokba. Ráadásul a kettőnek ezúttal köze is van egymáshoz: a játék tartalmazza a film egyes jeleneteit, s Vangelis zenéje is felcsendül helyenként. Elég lesz-e mindez a diadalhoz?

STRATÉGIA KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Will of Steel
- Earth 2160
- Act of War: Direct Action
- Dragonshard
- Pacific Storm
- Cossacks II: Napoleonic Wars
- Stronghold 2
- Heart of Empire: Rome 2005/05 Koch Media
- Close Combat: Red Phoenix 2005/07 Take 2
- Anno 3 2005/11 TBA

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Zoo Tycoon 2 2005/02 GMX Media
- Alexander the Great 2005/03 TBA
- Alexander 2005/03 Atari
- Armies of Exigo 2005/04 Buka
- LOTR: Battle for Middle Earth 2005/02 SEGA Europe
- Immortal Cities: CotN 2005/02 Cenega
- Creature Conflict: Clan Wars 2005/02 Ubi Soft
- The Settlers: H. of the Kings 2005/02 Dreamcatcher
- Superpower 2 2005/02 Ubi Soft
- Playboy: The Mansion 2004/12 EA Europe
- 2004/12 Electronic Arts
- 2004/11 UbiSoft
- 2004/11 Deep Silver
- 2004/11 Microsoft

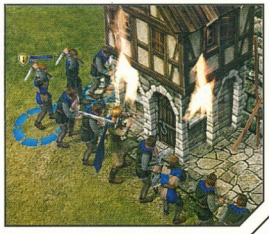
A MÚLT - TOPLISTA

1. Age of Mythology — Microsoft
2. C&C Generals — Electronic Arts
3. Sim City 4 — Electronic Arts
4. Warcraft III — Vivendi
5. Rome: Total War — Activision
6. Armies of Exigo — Electronic Arts
7. Warcraft III: Frozen Throne — Vivendi
8. Panzers — CDV
9. Soldiers: Heroes of WWII — Codemasters
10. Afrika K. Vs. Desert Rats — Monte Cristo

INFO RED STORM | UBISOFT | WWW.UBISOFT.COM | 2005. FEBRUÁR

BETA TESZT

Húh, úgy látom nem csukta be az ajtót valaki a szaunában....



Ha erre sem jön ki az ellen, akkor bemegyünk...

HERITAGE OF KINGS: THE SETTLERS

A telepesek újra visszatérnek, hogy segítsenek a bajba jutott királyoknak.

A Settlers név eddig a sok kis dolgos apró emberkét juttatta az eszünkbe, akik a kijelölt útvonalukon szakadatlanul, és fáradhatatlanul hozták-vitték, amit rájuk biztunk. Ennek most vége. A név maradt, de azon kívül minden tökéletesen megváltozott. Minden más, de mégis minden ugyanaz, minden máshogy működik, de aki ismeri az előző részeket annak olyan lesz, mintha csak tegnap vette volna ki a meghajtóból az előző rész ezüst korongját.

Szinte észre sem vettük, és eltelt három év, mióta a Settlers IV-gyel tölthettük az esténket, a monitorra szegezett tekintetekkel, nézve, ahogy a sok kis telepes végeláthatatlan sorokban vonult fáradhatatlanul a birodalom területén, és megmosolyogtuk a kicsinyke örtoronyból kikandikáló őrkatonák esetlen mozgásait. Azóta a világ nagyot változott, és valljuk be a Settlers név kezdett feledésbe merülni, hiszen a játékpiacon folyamatosan megjelenő újabb és újabb stratégiai játékok, a remekebbnél remekebb grafikájukkal hamar feledtetni tudják még a múlt nagy neveit is. Három év hosszú idő, bár van rá példa, hogy egy fejlesztés ennyi ideig elhúzódik, de arra is emlékezhettek, hogy a folyamatos hírveréssel, az állandó bejelentésekkel sikeresen köztudatban lehet tartani még a kevésbé sikeres játékok neveit is. A Ubi Soft viszont mélyen hallgatott, és mondhatni a legnagyobb titokban hozta tető alá a Settlers következő részét. Jóllehet, nem ez a legjobb marketing stratégia, de ők úgy gondolták, hogy egy ilyen név, mint a Settlers, szinte robbanásszerűen tud ismét bekerülni a köztudatba, és a toplisták élére kúszni. Nagyot kockázattak, de úgy tűnik igazuk lesz, hiszen olyat alkottak, ami nemhogy a régi rajongóit fogja a boltokba csalogatni, hanem minden bizonnyal gyarapítani fogja a Settlers játékosok népes táborát.

A Ubisoft-nak köszönhetően sikerült hozzájutnunk egy exkluzív, kimondottan a sajtó részére kiadott példányhoz, a Settlers még javában készülő, de már a célegyenesben lévő legújabb részéből. A tervek szerint a Német piacon már karácsonyra a boltok polcaira kerül, de a Európa többi országában és Amerikában, csak jövő év februárban lesz kapható. Aki ismeri a ko-

rábbi részeket, az hozzám hasonlóan alaposan meg fog lepődni, hiszen rá sem ismerni a játékra.
A legnagyobb változáson, mint ahogy várható is volt, a grafika esett át. Valamilyen szinten a korábbi részek is 3 dimenziósak voltak, (voltak ugye hegyek, amiket meg kellett kerülni, és fák amik eltakarták amik mögöttük voltak) de ebben a részben végre valóban minden tökéletes 3D-ben pompázik. A játéktér zoomolható, scrollozható, elforgatható, és természetesen a környezet minden eleme szinte él, mozog, és változik. A fák hajladoznak a szélben, állatok szaladgálnak az erdőkben és a mezőkön, a víztükör fodrozódik, és hogy mindez ne legyen elég, még az időjárás is változik. Igaz, éjszaka nincs, de időnként elered az eső, és ha beköszönt a tél, akkor havazik, és befagynak a vizek. Sajnos azért minden nem lehet tökéletes, mert csupán két évszak van, tehát tavasszal a mezők nem borulnak virágba, és ősszel nem hullnak le a falevelek, mert a Criterion™'s RenderWare™ technológia, amit a játékban alkalmaztak, ennyit tud. De, hogy maradjunk még kicsit a grafikánál, érdemes egy kicsit alaposabban megnézni a sok kis apró részletet, ami ha ott van, akkor természetes, bezzeg ha nincs, akkor tök bénán tud kinézni egy játék. Gondolok itt olyan apróságokra, hogy a karakterek szinte tökéletes aprólékossággal lettek megrajzolva, olyannyira, hogy teljesen rájuk közelítve minden apró dolog látszik a ruhájukon, a katonák teljesen élethűen mozognak harc közben, de hogy a poén se maradjon ki, a munkások tábortüzet raknak, és körülötte melegednek pihenő idejükben, ha nincs ház, ahol álomra hajthatnák a fejüket. A játéktér sem kevésbé részletes, hiszen már említettem, hogy a fák hajladoznak a szélben, a víztükör fodrozódik, ráadásul télen a víz befagy, és a tavak jegén a csapatok át tudnak kelni, nem kis meglepetést okozva az ellenségnek. A bányákban figyelhetjük a munkásokat, ahogy dolgoznak, és ha továbbfejlesztjük a bányáinkat, akkor a felépített berendezések, daruk, pont úgy működnek, mint a valóságban. Az agyag bányából például futószalag szállítja a felszínre, amit kitermeltek, a fűrésztelepen pedig láthatjuk, ahogy a gép felvágja a hatalmas fatörzseket.

A játékmenet is jelentős változásokon ment át, hiszen eddig, ha valaki a Settlersről beszélt, akkor rögtön beugrott a kép a sok kis apró emberkéről, ahogy hozzák-viszik a kaját, a nyersanyagot, és az árút a birodalom egész területén. Nos ez is teljesen megváltozott. Először is, amint a szolgákkal felépíttetünk valamilyen termelő épületet, az oda szükséges mennyiségű munkás, kezükben a megfelelő szerszámokkal birtokba veszik azt, és máris elkezdődik a termelés. Nem kell tehát szerszámokat gyártani, de fegyvereket sem, mert a barakkban toborzott katonák automatikusan megkapják a megfelelő fegyverüket, és egy rövid kiképzés után máris készen állnak a harcra. Nekünk csupán arról kell gondoskodni, hogy a közelben felépítsünk egy házat, ahol pihenni tudnak, és egy farmot, ahol az éhségüket csillapíthatják. Amint valakinek nincs helye pihenni, vagy nincs farm, ahonnan kaját kaphat, a program rögtön figyelmeztet, de sajnos nem jelöli meg, hogy mégis merre van a

A HŐSÖK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

Dario	
Falcon Eye	A solymával fel tudja deríteni a közeli területeket
Protect People	Megtalálja a megvédendő karaktert
Sentinel	Dario ikonja villogni kezd, ha ellenség van a közelben
Pilgrim	
Plant Bomb	A megadott helyre letesz egy időzített bombát
Self-firing cannon	Készít egy kismérető ágyút ami egy bizonyos ideig lövi a hatósugarában lévő ellenséget
Salim	
Set Trap	Egy adott helyre letesz egy csapdát, ami felrobban ha valaki a közelébe megy
Heal	Meggyógyítja a közelében lévő baráti harcosokat
Ari	
Camouflage	Láthatatlanná válik az ellenség számára
Call Bandits	Segítségül hív három íjászt
Erec	
Fierce Strike	Nagy sebességgel forog a kardjával maga körül, így minden közelben lévő ellenséget lekaszabol
Aura of Strenght	Amíg tart a hatása, a közelében lévő karakterek erősebbek lesznek
Helias	
Persuasion	A közelében lévő ellenséges katonákat megpróbálja a saját oldalára állítani
Blessing	A hatótávolságon belül, minden baráti karakternek növeli a páncélját egy bizonyos ideig
Kerberos	
Hell Shout	Olyan hangon kiáltja el magát, hogy az ellenséges katonák elszaladnak félelmükben
Aura of Fear	A közelében lévő ellenséges katonáknak csökken a páncélzatuk, amíg a hatás tart.
Warg	
Summon Wolves	Farkasokat hív segítségül amelyeket a játékos tud irányítani
Berserk Rage	A közelben lévő baráti katonák páncélzata csökken, de nagyobb sérülést okoznak.
Mary De Mortfichet	
Poison	Mérget dob az ellenséges katonák közé, akik ettől alaposan veszítenek az eleterejükből
Demoralize	Az ellenség kisebb sérülést tud okozni, egy meghatározott ideig.

nő idejük végét, akkor könnyen elnézhetjük, hogy honnan hiányzik az adott épület. Ha kellő hatékonysággal akarjuk dolgoztatni a munkásokat, akkor figyelni kell, hogy a lehető legközelebb legyen hozzájuk a farm és a lakóház, mert képesek átvándorolni a fél birodalmon, ha ott találnak üres helyet, és beláthatjuk, hogy az elég nagy időkiesés. Arra nem sikerült rájönnöm, hogy az árú hogy kerül a főépületbe, csupán azt tudtam megfigyelni, hogy ha van egy piacunk, akkor a mesterek maguk hordják oda a kitermelt anyagot, bár látszólag üres kézzel jönnek-mennek. És itt említem meg a gyakorlatilag tökéletes útkeresést. Olyan egyszer sem fordult elő, hogy ha a képernyő bármely távoli pontjára útba indítottam

Csak neked lehet ilyen hülye ötleted, hogy nyársaljunk a szabad ég alatt...

valakit, akkor az elakadt volna valami természetes, vagy akár mesterséges akadályban. Az ellenség karjaiba persze beleszaladhatnak, de minden esetben a legrövidebb úton érték el a céljukat.
Természetesen az alapvető nyersanyagokra ugyanúgy szükség van, és mint azt megszokhattuk, mindig abból van a legkevesebb, amiből a legtöbb kell. Kezdetben, a szolgák a természetben fellelhető nyersanyagokat egyszerűen csak összeszedik, így fejszével fát vágnak, a föld felszínén összegyűjtik az agyagot, a követ, a vasércet, és a ként. Amint van megfelelő nyersanyag készletünk, felépíthetjük a fűrésztelepeket, és a bányákat a megfelelő helyekre, ami után a szolgáink felszabadulnak, és mindenütt az arra felkészült favágók, és a bányászok fognak tovább dolgozni, természetesen sokkal hatékonyabban.
A technológiai fejlődés egy egyetem meglétéhez kötött, ahol az ott tanuló diákok találják fel az új dolgokat. Szerencsére a technológiai fa nincs agyonbonyolítva, mint ahogy azt néhány mostanában megjelent játéknál tapasztalhattuk. Ez persze nem azt jelenti, hogy a sötét középkor tudattalan világában marad az ország, melyet menedzselünk, de azért az atomkorig nem fogunk eljutni. Inkább úgy fogalmazok, hogy tudásunk valóban annak a kornak megfelelő szinten fog maradni.
Fontos újítás még a játékban, hogy a birodalmunk megmentésében, és úgy egyáltalán a kalandok során megjelennek a hősök, akik mind valamilyen különleges képességgel vannak felvértezve. Darius lesz a játék főszereplője, mivel ő valamennyi küldetésben jelen lesz, és rajta kívül nyolc különleges karakterrel találkozhatunk, akik a különböző pályákon fognak megjelenni. Sajnos ebben a verzióban nem jelent meg mindegyikük, és a játék végére sem volt lehetőség eljutni, így azt nem tudom megmondani, hogy egyszerre valamennyien fognak-e harcolni, bár ha a képernyőt alaposan szemügyre vesszük, akkor a jobb felső sarokban megtaláljuk a helyet, ahová kikerül az arcképük, ha jelen vannak, de ott csupán hat hely van.
Ami po-

zitív itt, hogy őket nem veszítjük el, mert bár ők is eleshetnek a harcban, de ha egy rövid ideig egy katona mellettük áll úgy, hogy a közelben nincs ellenség, akkor feltámadnak, és ott folytatják a harcot, ahol abbahagyták.

Az irányítás, és a menü rendszer is alapos átszabáson esett át, de nagyon olyan érzésem van, hogy ebben lesz még némi módosítás, mert volt némi hiányérzetem. Először is, semmilyen módon nem kapunk arról információt, hogy milyen épületből eddig mennyit építettünk fel, arról nem is beszélve, hogy egy kiterjedt méretű birodalomban megtalálni egy spéci épületet, nem kis feladat. Az a lehetőség is eltűnt, hogy egy épületet kikapcsoljunk, így az ott lévő munkásokat elbocsátsuk, csupán lebontani tudjuk azt, ami esetleg már nem kell.
Megjelent viszont az adózás, mint szinte a legfőbb bevételi forrásunk, hiszen a katonákat nem elég csak legyártani, nekik zsoldot is kell fizetni, és pénzverde hiányában valahonnan csak elő kell teremteni az erre való tallérokat. Az eddigi részekben alaposan belázadtak az embereink, ha nem volt elegendő kaja, és minden bányász sztrájkolni kezdett, ha nem kapták meg a havi fizetésüket, most viszont fizetést csak a katonák kapnak, a többieknek ingyen szállás, ingyen kaja, és csupán akkor kezdenek lázadozni, ha túlságosan megemeljük az adót, amire bizony néha szükség van, főleg ha sok katona kell egy nagyobb ütközethez. Egy templommal persze kissé megnövelhetjük lakosság tűrő képességét, de azért csak óvatosan, mert ha megsértődnek elég nehéz ismét elégedetté tenni őket. Mivel alapvetően stratégiai játékról van szó, minden azért történik, hogy egy ütőképes hadsereggel meg tudjuk hódítani az adott területeket. Itt jelentkeznek újdonságként a rablók, akik a zsoldos katonák mellett időnként megjelennek rabolni, vagy ha a tanyájuk közelében haladunk el, akkor megtámadják a csapatainkat. A csatározásra egyébként nem kell külön parancsot kiadnunk, mivel elég nagy távolságból észlelik az embereink az ellenséget, amit természetesen nem hagynak szó nélkül, sőt sokszor vissza kell őket parancsolni a sorba, mert képesek az ellenség nyomába eredni, és akkor könnyen csapdába esnetnek. Sajnos nagyon úgy fest, hogy a helyem elfogyott, és eddig csak a játék felszínét sikerült kissé megkarcolnom. Ígérjük, amint elkészül végleges verzió, és nálunk is kapható lesz, visszatérünk egy részletesebb bemutatóval. Addig már csak két hónapot kell várni, ami gyorsan eltelik. Annyi mindenesetre biztos, hogy az Ubisoft és a Blue Byte megint egy nagyszerű játékot fog kiadni a kezei közül, ami minden stratégának kötelező darab lesz.

Clemi
clemi@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P-III 1GHZ, 256 MB RAM, 32 MB GPU, DVD ROM, 1 GB HDD, 64 Kb/s internet
MIBEN LESZ MÁS: Teljes 3D grafika, és átdolgozott játékmenet

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Tetszetős 3D környezet
+ Könnyű irányíthatóság
− Néha túlságosan kötött

BÉTATESZT **92%**

INFO FIREFLY STUDIOS | TAKE 2 | WWW.FIREFLYWORLDS.COM/SH2_INDEX.PHP | 2005. TAVASZ

- Végre, megérkeztünk! Camelot! Camelot! Camelot!
- Áh, csak egy makett...

Lord Delomir ebben a pillanatban, az illemhely előtt döbbent rá, hogy a szolgái nélkül nem tud megszabadulni páncélzatától...

STRONGHOLD 2

A Stronghold visszatér, és ismét beveszi magát a rajongók szívébe

A középkor bámulatosan izgalmas világába nagyon könnyű belemerülni. Hiszen kit nem hoznak lázba a daliás, büszke lovagok, harci díszbe öltöztetett lovaik, és a gigantikus csaták? Azért biztos vannak néhányan, ők kerüljék ezt a játékot. A többieknek viszont nagyon is ajánlom.

Már az első Stronghold is erre a fegyverténye épített leginkább, hiszen voltak komoly hiányosságai, mégis népszerű játék lett. Ezt pedig egyértelműen a nagybetűs HANGULATÁNAK köszönhette, ami nem csak a téma érdeme, hiszen azért megfelelő játékot is kellett hozzá készíteni, anélkül mit sem érnének az zseniális alapok.

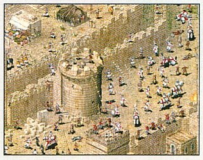
Az izgalmas téma tehát adott, a készítők is bizonyítottak már, egyszóval minden okunk megvan arra, hogy egy igazi gyöngyszemet várjunk a Stronghold 2 képében.

Az első rész egyik komoly gondja a gyengécske izometrikus grafikus motor volt, ami épp csak arra volt elég, hogy ne rontsa le a játék élvezeti értékét. Ezzel szemben most elég ránéznünk a képekre: magával ragadóan gyönyörű, részlet gazdag, aprólékos 3D-s grafika jellemzi a Stronghold 2-t. Ha közelre zoomolunk megfigyelhetjük az épületek kiváló kidolgozottságát, alattvalóink nyüzsgését, amint végzik mindennapi munkájukat. Emellett olyan kis apróságokat is észrevehetünk játék közben, mint amikor az unatkozó íjász hanyatt dobja magát a fűben és lóbálja a lábát, a kardharcos fegyverét lengeti a levegőben, és még sorolhatnám. Természetesen ezeknek a játékmenetre nincsen hatásuk, viszont nagyon sokat dobnak a hangulaton.

A kűlcsíny után térjünk át a játékmenetre. Alapvetően itt is a szokásos kő-fa-vas nyersanyag hármszög kitermelését kell jól megszerveznünk, ezen felül gondoskodnunk szükséges alattvalóink élelemellátásáról is. Már itt is beköszönt a játék zavarba ejtő sokszínűsége: foglalkozhatunk ál-

AZ ELŐZMÉNYEK

Már a cím is utal rá, hogy nem egy vadiúj játékról van szó, hanem egy folytatásról. Eddig pontosan három Stronghold rész jelent meg: az alap verziót 2001 októberében adták ki, majd 2002. szeptemberében jött a Crusaders alcímű kiegészítő. Aztán 2003. júliusában megjelent egy kevésbé szimpatikus megoldás, a Warchest Edition, amiben az előző két rész volt egybecsomagolva. Remélhetőleg a Stronghold 2 visszaállítja majd a sorozat régi hírnevét.

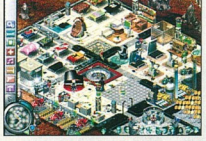


lattenyésztéssel, ekkor a jószágoknak vágóhidat kell építeni, ahol aztán sorsuk majd beteljesedik. De dönthetünk úgy, hogy inkább a növénytermesztésre helyezzük a hangsúly, ezekből is több fajta áll rendelkezésünkre. A megtermelt javakat természetesen fel is kell dolgoznunk, például a gabonából lisztet kell őrölnünk, amiből aztán a pékségben némi víz segítségével kenyeret süthetünk, s csak így kerülhet majd embereink asztalára. Az ideális gazdaság természetesen itt is több lábon áll, hogy ha esetleg valahol megakad a termelés valami probléma, modjuk egy váratlan támadás miatt, akkor is legyen mit ennie hűséges alattvalóinknak. Később persze már senki nem fog megelégedni a némi hússal kiegészített börtönkoszttal (kenyér és víz), így gondoskodnunk kell számukra különféle luxuscikkekről is, ide tartozik például a jófajta sör, ezzel aztán tényleg bevágódhatunk alattvalóinknál. Ha az élelemellátást ily módon sikeresen megoldottuk, akkor jön az újabb kihívás, egy hazáját megvédeni képes katonaság felállítása.

Mindenekelőtt természetesen építenünk kell egy fatelepet, ahová frissiben favágóvá avanzsált munkásunk behordhatja az építkezéshez nélkülözhetetlen farönköket.

FIREFLY STUDIOS

A csapat 1999 augusztusában alakult Londonban, azóta már két új helyen, Skóciában és az Egyesült Államokban is nyitottak fejlesztőstúdiót. A Stronghold-on kívül másik jelentős munkájuk a kissé más stílusú Space Colony volt, amiben egy űrbeli bázist kellett menedzselni, eléggé humoros körülmények között. Jelenleg teljes gőzerővel a Stronghold 2-t fejlesztik, a jövőről csak a megjelenés után fognak beszélni.



Szintén a legelején fel kell húznunk egy kőbányát, ennek megléte is szükséges a további építkezésekhez. A legalapvetőbb dolgok tehát megvannak, léphetünk tovább. Keresnünk kell egy vaslelőhelyet a térképen, majd ide telepítenünk egy bányát, és a munkások máris szorgosan gyűjtik a fegyverek alapanyagát. Most már nincs is más dolgunk, mint felhúzni a különböző fegyverműhelyeket, ahol mestereink elkészítik ezeket a harchoz nélkülözhetetlen tárgyakat. Ha felhalmozódtak a fegyverek, rögtön neki is állhatunk polgárainkat besorozni katonának. A különféle fegyveres egységekből aztán végképp nincs hiány, szinte minden akkori fegyvernem megtalálható a játékban. Vannak az íjászok, akik óriási távolságokról képesek irtani az ellent, sokszor még nem is látjuk őket a térképen, csak a rájuk zúduló nyílzáport. Bármilyen erősek is azonban messziről, a közelharcban sajnos teljesen védtelenek. Kisegítésükre tehát mindenképpen alkalmaznunk kell kézitusában jártas egységeket is. Ők lehetnek karddal felszerelt harcosok, akik nagyon kitartóak, viszont aránylag kicsiket sebeznek, vagy a bivalyerős, de gyengébben védekező lándzsások. A későbbiekben bizonyos fejlettségi szinten már olyan katonák is elérhetővé válnak, mint a gyors mozgású, tekintélyt parancsoló lovagok, valamint az ellenséges várak lebontásában segédkező, hatalmas tűzerővel bíró katapultok. És természetesen meg kell említenem a kezdetektől velünk tartó, és mindvégig legerősebb egységet, aki tulajdonképpen mi vagyunk, pontosabban az általunk kreált Lord. Mozgása sajnos elég lomha, viszont egy-két csapással képes elintézni bármilyen egységet. Rá bátran számíthatunk a játék elején is, némi segítséggel ugyanis képes visszaverni az ekkor még túlerőben lévő ellent.

A fiúk már megint kitaláltak egy új mókát, hogy ne kelljen harcolni...

Ez a tér kicsi lesz, ha ide kell majd rakni a metróaluljárót...

Seregünk fenntartásához és bizonyos építkezésekhez súlyos aranyakat kell kipengetnünk. Ezt esetleg kereskedésből, és népünk megadóztatásából szerezhetjük. Vigyázzunk azonban, ha a magas adókat valamiképp nem kompenzáljuk, lakosaink elvándorolhatnak. Őket pedig csak úgy pótolhatjuk, illetve újakra is csak úgy tehetünk szert, ha házakat építünk a limit kitolására, majd ha szükséges, több ételt vagy javat adományozva a városba csalogatunk munkásokat.

Hatalmunk csúcsán, amikor településünk már csak alig-alig terjeszkedik tovább, nekiállhatunk a játék egyik legizgalmasabb részének, a várépítésnek. Ehhez számtalan dolog áll rendelkezésünkre: a legkülönfélébb árú és erejű falak, ahol katonáink járőrözhetnek, tornyok, ami íjászokkal telepakolva komolyan képes megtizedelni az ellent, illetve vannak még bástyák és tornyok, valamint a hangulatot fokozó díszítőelemek. Ha már kellőképpen biztonságban érezzük magunkat, akkor megindíthatjuk mindent elsöprő rohamunkat az ellenség vára felé. Ebben szerencsére semmi sem akadályoz minket, a kamerakezelés és az irányítás is úgy tűnik rendben lesz. Az egységek terelgetése a jól megszokott módon történik, bal gombbal jelöljük ki az embert, aki a következő bal klikknél elindul a célpont felé. Több katona kijelöléséhez a négyzethálós módszert használhatjuk, azonos fegyvernembe tartozók esetén pedig elég egy dupla klikk.

Amiről nem beszéltem még: csakúgy, mint az elődöknél, itt is elérhető lesz egy külön várépítő menü, ahol zavartalanul megépíthetünk bármilyen várat, melyet elmentve bárhol felhasználhatunk a játékban. Ismét lesznek különböző kampányok, ahol már előre elkészített hősök viszik előre az alaposan kidolgozott történet fonalát. És természetesen az Interneten és helyi hálózaton is összemérhetjük erőnket az ellenünk balga módon kiállni merő önjelölt hadvezérek ellen.

Azt hiszem minden fontosat sikerült leírnom a játékról, már csak az összegzés van hátra. Én úgy érzem, hogy egy minden szempontból maradandó alkotást kapunk majd jövő tavasszal, ha csak el nem rontanak valamit a Firefly Studios-nál.

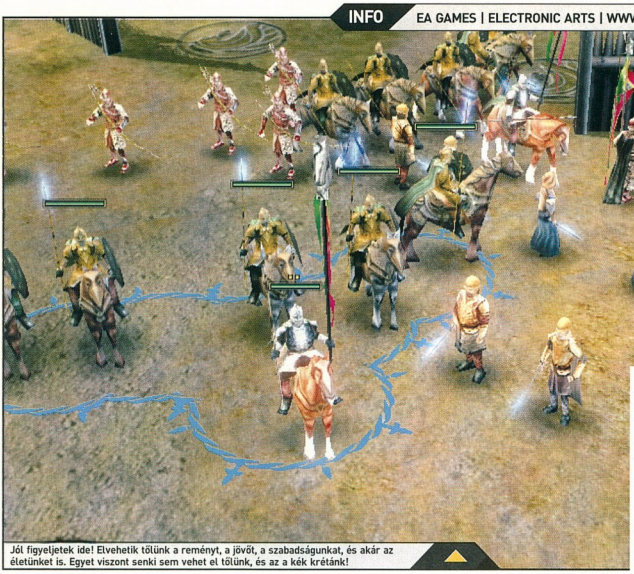
ashe
ashe@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: MÉG NEM TUDNI
MIBEN LESZ MÁS: Megőrzi az előző rész zseniális hangulatát, és kijavítja az elődhibáit.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Hangulat
+ Játékmenet
− Messze a megjelenés

INFO EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | WWW.EAGAMES.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 12990 FT



Jól figyeljetek ide! Elvehetik tőlünk a reményt, a jövőt, a szabadságunkat, és akár az életünket is. Egyet viszont senki sem vehet el tőlünk, és az a kék krétánk!

Nyílt titok volt, hogy Balrog a táncparkett ördöge. Hölgyválasznál mégis mindig ő maradt egyedül partner nélkül.

LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Győznek a szabad népek vagy örökre sötétbe borul Középfölde?

Ha azt mondom, hogy stratégiai játék, sokan csak legyintenek: mi újat lehet ebben a műfajban még mutatni? De senki ne ítéljen elhamarkodottan, ugyanis ha újat nem is, de izgalmasabbat, érdekesebbet igenis lehet, és erre nem egyszer volt már példa, mint ahogy most nagy esélye van erre a The Battle for Middle-Earth-nek is. Tapasztalhattátok már, hogy az új divat szerint egyre több játékfejlesztő vette fel azt a szokást, hogy egy alapstílushoz hozzákeveri egy másik jellemzőit. Ez a legtöbb esetben az RPG-elemek elegyítését jelenti, ami annyit tesz, hogy az irányított egységek és a főbb karakterek (legalábbis ha van a játékban ilyen) tudása, ügyessége a megvívott ütközetekben fejlődik.

THE GAME

Induláskor eldönthetjük, hogy melyik oldalon állunk harcba, de bármelyiket választjátok, fölöttébb érdemes a másik oldalon is végigjátszani a programot, ugyanis alapvető különbségek vannak a két oldal harcmodora, a főszereplők képességei és a kitűzött feladatok között. Lássuk először, mit kínál nekünk a Human-oldal!

A Gyűrű szövetségének tagjai, valamint a többi főszereplő mind más különleges képességekkel rendelkezik, melyeket akkor tudják használni, ha már elértek egy bizonyos fejlettségi szintet. Minél magasabb szinten állnak, annál ütősebbek ezek a spéci dolgok. Ahhoz, hogy a hőseink fejlődjenek, minél többet kell harcolniuk, viszont a sérüléseik magától gyógyulnak. Ha véletlenül mégis elesnének, akkor a már megszerzett szintű tudásukkal újból feltámaszthatók a pályán lévő főépületben. A történet egy küldetés-sorozat, amely tizenhét feladatot jelent. Konkrétabban: Középfölde fel van osztva kisebb területekre, amelyeken sorban meg kell ütközni az ellenséggel, lépésről lépésre elfoglalva minden régiót. A küldetések során az ellenség elpusztításán és a terület elfoglalásán kívül minden esetben kapunk különfeladatokat, amelyeknek a teljesítéséért további pontszám lesz a jutalom. Ezek elvégzése nélkül is teljesíthető minden pálya, de szerintem érdemes a bónuszfeladatokat megoldani, mert sokszor jól jönnek az extra pontok. Minden pályán van egy bázis, ahonnan a csapatoknak elindulnak, de ezen kívül a területen több olyan helyet is találunk, ahol úgynevezett Outpostok húzhatók fel. Csak a bázison, és ezeken a helyőrségeken van lehetőség felépíteni olyan épületeket, melyek megléte esetén fejleszthetőek lesznek a fegyverek és a páncélzat, na és természetesen azok, melyekben a katonák készülnek. Ebben a játékban csupán egyetlen nyersanyagra van szükség, ez pedig az emberek esetén a farm, amelyek a bázison belül, valamint a környező területen, a kijelölt helyeken építhetők fel. Egy felépített farmra csak akkor kell ránézni, ha megtámadják, egyébként folyamatosan termeli a javakat. A legyártott csa-

patokat minden pályán valamelyik főhős vezeti. A humán oldalon így Gandalf vagy Aragorn, esetleg Éomer, de az is előfordul - ha ritkán is -, hogy egyszerre többen is megjelennek a küldetésben.
A megvívott győzelmek után a megszerzett területen kívül varázspontok is járnak, amelyeknek gyarapodásával megkapjuk a különféle (összesen tizenkettő van) varázslatokat anélkül is, hogy az azt használni képes főhős jelen lenne. Ez a humán oldalon a gyógyítástól egészen a holtak seregének megidézéséig terjed.

A gonosz oldalon harcolva a cél mindvégig a gyűrű megszerzése és a hatalom átvétele lesz Középföldén. Szarumán mellett csupán egyetlen „hős" fog megjelenni, Lurtz, a különleges erejű uruk-hai katona. Szarumán és Szauron hadseregének harcmodora alapvetően ugyanolyan, mint a másik oldalon harcolóké, szinte teljesen ugyanúgy felfegyverzett csapatokkal találkozhatunk, de azért van mégis némi különbség. Először is a rendkívül ütőképes rohani lovasság ellenszereként megjelennek az úgynevezett „Pikeman" egységek akik hosszú, kampós végű lándzsával vannak felszerelve, és ezekkel alaposan meg tudják fékezni a lovassági rohamokat. Másodszor pedig ezen az oldalon megjelennek a várak ostromához szükséges eszközök: a katapultok, a faltörő kosok, és a különböző, falak megmászására készült szerkezetek, a létrától egészen az ostromtoronyig. A többi csapat nagyjából egyforma, de hogy ellensúlyozva legyen a túloldal sok különleges képességű hőse, lehet gyártani néhány különösen erős szörnyet, akik jó sokba kerülnek, de cserébe jelentősen növelik a támadóerőt. Ilyen például a wargok és a barlangi trollok. Ezen az oldalon is bázisokat kell építeni, de itt a fő nyersanyagforrást a fák fogják szolgáltatni, így a kasszában a pénz itt nem a farmokon termelődik, hanem a fatelepeken. Mivel gyógyítás itt nincs, cserébe az ork csapatok ingyenesek, és csak a maximum létszám elérése szab gátat a létszámuknak.

MULTIZZUNK!
A beépített - és elmaradhatatlan - többjátékos mód a már megszokott receptet követi, vagyis vagy mi indítunk egy szervert, vagy keresünk egy futó játékot és ahhoz csatlakozunk a helyi hálózatban vagy az interneten keresztül, akár gép-gép kapcsolatokkal, akár a játékszervereken keresztül. Amit itt kínál a játék, az 37 előre elkészített pálya, illetve a játékhoz mellélelt pályaszerkesztővel elkövetett saját térképek betöltése; egyszerre 2-8 játékos a pálya méretétől függően, és négyféle hadsereg, vagyis Gondor katonái, Rohan lovasai, Vasudvard uruk-hai vagy Mordor ork katonái. Van még egy kis plusz a játékban: az önfeledt csatározás lehetősége, vagyis a Skirmish mód. Ezt a funkciót választva gyakorlatilag ugyanazokkal a lehetőségekkel találkozunk, mint a hálózaton vagy az interneten játszható többjátékos részben, de itt a gépi ellenfelekkel mérhetjük össze a tudásunkat.

CSILIVILI
A teljesen 3D-s játékteret felülről, de kötött látószögből nézhetjük.

Állítólag itt őrzik az utolsó pálpusztai sajtdarabkát a rend lovagjai...

Forgathatjuk, nagyíthatjuk, de sajnos a látószöget nem tudjuk változtatni. A bevezető képsorok nem a filmből lettek bevágva, hanem a filmeposz első részének bevezető képsorait rajzolták meg mondhatni tökéletesen. A szereplők nemcsak hogy tökéletesen felismerhetők, hanem minden apró részletüket teljesen élethűen megrajzolták, de olyan részletességgel, hogy például Gandalfnak lobog a haja, mikor fut, vagy a lovával vágtázik. Az ütközetekben a karakterek tökéletesen élethűen mozognak, a lovasrohammal való ütközéstől vagy az entek rúgásaitól az ork katonák métereket repülnek a levegőben, miközben kézzel-lábbal kapálóznak; a karddal vívó katonák behajolnak mikor dőfnek és elhajolnak ha őket éri csapás.
A hangok sem érdemelnek kevesebb dicséretet, ugyanis minden egységnek egyedi hangja van, a nyílvesszők surrogva szállnak a levegőben, a trollok, vagy az entek lábai alatt dörög a föld, és az orkok visítva rohannak az ütközetekbe. De hogy ez ne legyen elég, az egész játék tele van olyan beszólásokkal, melyek tovább fokozzák a hangulatot, természetesen a filmben hallott zenei motívumok kíséretében, és mindezt 5.1-es hangrendszerben. Azt hiszem nem véletlenül kapta meg a THX-minősítést.
Az irányításról viszont semmi különöset nem tudok mondani. Csupán a point and click módszert kell alkalmazni, ráadásul csupán egérrel is játszható, így játék közben még kajálni is lehet. Ha több különféle csapatot akarsz kijelölni, és nem egymás mellett állnak, akkor szükség lehet a „SHIFT" billentyűre, ha be akarod a kijelölt társaságot számozni, akkor a „Ctrl" gombra és a megfelelő számra. Ha viszont valamennyi egyforma fegyverzettel ellátott csapatot akarod kijelölni, akkor elegendő duplán kattintani az egyikre. Hát röviden ennyit az irányításról, és bár az oktató mód még nem volt kész ebben a verzióban, én egyáltalán nem hiányoltam, mivel olyan egyszerű a játékmenet, hogy aki játszott már valaha RTS-sel, egyből otthon fogja magát érezni a képernyőn.

Clemi
clemi@pc.games.hu

A kis buták... Nem tudják, hogy a kék krétával nem érnek semmit...

MINIMUM CONFIG: PIII 1.3Ghz, 256MB RAM, 4GB HDD, DirectX 9.0b, Windows 2000 vagy XP
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett erre ilyen sokat várni a film premiere után?

DVD: Demó, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer
LAN/INTERNET | WARCRAFT III - **94%** ARMIES OF EXIGO - **87%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

- Igényes grafika
- Remek hangulat
- Filmes zenei alátétés
- Túl sok helyet igényel
- Fix nézőpont

MULTIPLAYER
80%

85%

Jertek utánam emberek, kinyitott már a fürdő, ránk fér egy alapos hátsikálás...

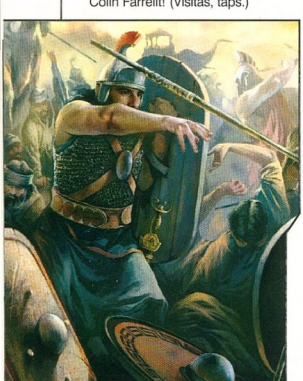
INFO GSC GAME WORLD | UBISOFT | WWW.ALEXANDER-THEGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 7990 FT

A GPS szerint itt egy várnak kellene lennie... Megint rossz adatbázist töltöttem fel?

ALEXANDER THE GREAT

Meghódítja-e Nagy Sándor a számítógépek birodalmát is?

Sziasztok, real-time stratégia kedvelő lányok! Mind itt vagytok? Igen? Hűha… Nem vagytok valami sokan. Kár, mert azzal szerettem volna kezdeni a cikket, hogy kedves hölgyeim, egy aktuális sztár látogat hozzánk ma este, az Alexander című játékban megtekinthetik … Colin Farrellt! (Visítás, taps.)



Különben mindegy: úgyse tudom megmondani, ma éppen ki számít menőnek a hollywoodi sztárok közül, meg aztán van egy olyan gyanúm, hogy akit a számítógépes csihi-puhi érdekel, nem elsősorban a bevágott filmjelenetekért veszi meg a játékot. Vagy mégis? Nem hagy nyugodni a gyanú, hogy ügyes marketinghúzásról van itt szó: ha már úgyis készült egy ilyen mozifilm, kapcsoljuk össze egy játékkal, a díszes csomagolás eddig még sosem ártott!

Hát a díszes körítés megvan, szó se róla. Játék és film itt ugyan nem szervesül úgy, mint az Enter the Matrixban, még annyira sem, mint mondjuk a LOTR: Return of the Kingben, de van sok filmjelenet, Alexandrosz (hogy maradjunk a hagyományos magyar átírásnál) karakterlapján Colin Farrellt látjuk (tehát a licenszjogokkal is minden rendben van), mégis, lehet, hogy a műfaj sajátosságai miatt, ez az egész inkább csupán díszítőelemként fityeg a játék oldalán. De ne foglalkozzunk ezzel hosszasan: örüljünk, hogy itt van ez az új real-time stratégiai játék (ami persze csak annak új, aki még életében hasonlóval nem játszott), amelynek lényege, körítés ide, körítés oda: harc, harc és harc.

Ne gondoljátok, hogy ironizálok: nagyon korrekt kis játékot kap, aki fölrakja gépére a GSC eme produkcióját (a program étvágya óriási, nekem legalábbis még szokatlan, hogy stratégiai játéknak ekkora legyen a gépigénye, persze, egyrészt ennek nyilván megvan a maga oka, másrészt… á, hagyjuk, gumicsont). Szóval mit kaphatunk a játéktól? Hát például szórakoztató történelemleckét. Arról a Nagy Sándorról, aki az i.e. IV. században hatalmas katonai és politikai bravúrt hajtott végre: egy olyan birodalmat hozott létre, amelynek határai majdnem megegyeztek az akkori ismert világéval. A játékban a hadjárat módban az ő életét játszhatjuk le, onnan kezdve, hogy apánk, Philipposz szárnysegédeként megzabolázzuk a Balkán-félsziget ellenálló kis törzseit és a görög városállamokat, egészen odáig, hogy kiépítjük azt a hatalmas birodalmat, amely Egyiptomtól a Gangesz folyó partjáiig terjed.

A kihívás tehát nagy, maga a játék azonban a szokásos elemekből építkezik, aki látta már a Cossacks-ot vagy az American Conquestet (kiegészítőikkel együtt), az nyugodtan ugorhat: a cikk végén találkozunk. A helyzet az, hogy az ősökben dohogó grafikus motor minden ilyen játéknak jól áll: legyen szó akár XVIII. századi európai seregekről, indián óslakosokról vagy ókori hadakról, ahogyan több száz, sőt több ezer katonád végigmasírozik a képernyőn.

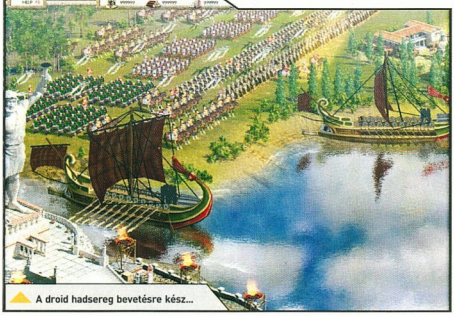
FORMÁCIÓK

A nagyobb seregek, de már egy száz főt számláló csapat irányításánál is akkor jársz el helyesen, ha katonáid alakzatokba rendezed. Ezek megismerése kulcsfontosságú, úgy is mondhatnám, ez a játék harcrészének a lelke. Formációt alkothatsz már 36 emberből is, a bónuszokat ennyi embernél is megnyered (rá adásul katonáid majdnem a végsőkig ragaszkodnak parancsodhoz: az alakzatot csak akkor bontják föl, ha számuk a harc forgatagában 12 alá esik). Alakzatban az egységek erősebbek, védekezőerejük és moráljuk is megnő, de ne felejtsük el azt sem, hogy az irányítás is könnyebb így. A formáció sűrűségét is állíthatod: sűrűbb sorokba rendezve harcosaid, nehezebben törik át védelmed, de az is igaz, hogy nagyobb veszteségeket szenvedsz, ha egy katapulttal közétek lőnek.

ernyőn, majd harcba kezd, az önmagában is lenyűgöző. (És ez bizony így igaz: a jelenlegi motor már 64 000 egységet képes kezelni, melyekből egyszerre 8000 lehet a képernyőn: próbáld csak ezt a tömeget irányítani, mindjárt rájössz, miben áll egy jó parancsnok hadvezetési képessége.)

Persze ahhoz, hogy ekkora sereged legyen, tenned is kell valamit. (Hé, Pistike gyere vissza, nem rohanunk egyből cheat-kódokat keresni a neten!) Először is munkára fogjuk földműveseinket, akik nyersanyagokat termelnek (fa, kő, vas és arany), és persze az élelmiszert is ők állítják elő. A dolognak ez a része egyébként egyszerű és áttekinthető, a játék kezelése pedig maximálisan segíti, hogy néhány klikkeléssel máris stabil hátországod legyen. (Azt azért javaslom, hogy mindig hagyj a földmeri?). Épületből 120 különféle van a játékban, szerencsére már féltucattal nekiállhatunk a hadsereg előállításának. A választék persze itt sem csekély: annyi egységből mazsolázhatunk, hogy kis időn belül valóságos hadtörténeti enciklopédiának érezzük a fejünket. (Jut erről eszembe, kár, hogy ilyen jellegű adatbázist nem tettek a játékba, szívesen böngészgettem volna a klaszszikus világ hadművészetére vonatkozó adatok között.)

Minden egységnek megvannak a maga értékei: életerő, támadó érték és három különböző védekező érték. Ezek kiismerésére mondjuk érdemes egy kis időt szánni, mert szerepük a csatában jelentős. Egységeink tapasztalati pontokat gyűjtenek és fejlődnek is, szóval, sajnos a „mindegy kit küldünk a darálóba" hadvezéri szemlélet ezúttal pazarlónak bizonyul.

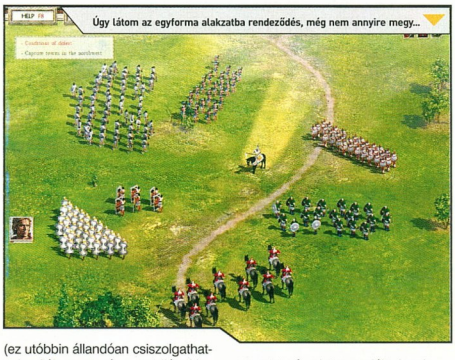

A droid hadsereg bevetésre kész...

jeid környékén néhány katonát, mert az ellenfél beszivárgó egységeit ugyan a parasztok is képesek leamortizálni, de csak nagy vérveszteségek árán, s több energiád és nyersanyagod vész kárba a „paraszt-utánpótlás" előállításával, mint amibe néhány tucat harcos elkészítése kerül.)

Az épületek persze nemcsak a termelésre vannak jótékony hatással, hanem az előállítható egységeket is meghatározzák (van, ki e szabályt nem is-

A harc megvalósítása mindig is erőssége volt a GSC-játékoknak, ez most sincsen másképp. Az egységek kinézete és mozgása látványos, animációik szinte a végletekig kifinomultak. Bár sajnos futásanimáció nincs, így seregeink a legnagyobb vérzivatarban is szép kényelmesen baktatnak az ellenhez, de az elesettek balettművészeket megszégyenítő kecses körívvel hullanak a porba, a lovasok pedig mint valami századvégi lovasiskola növendékei, délceg tartással ülik meg hátasukat (s bizony, most már szépen köríven, s nem derékszögben fordulnak, ez derék...!). A hangok ha nem is egetverőek, de kellő hangulatot teremtenek, szóval az összecsapások olyan látványosak, mozgalmasak, hangulatosak, hogy öröm nézni!

Azzal ugyan továbbra sem vagyok kibékülve, hogy akcióink vezérléséhez mindösszesen két nézet áll rendelkezésünkre (egy madártávlati és egy félközeli), de könnyen lehet, hogy ez rajtam kívül mást nem fog izgatni. Egyébként sem óhajtanék kötözködni, mert akárhogy is nézem, ez a játék minden ízében szép. Szépek az egységek, az épületek, szép a táj, és nagyon szép a víz is


Úgy látom az egyforma alakzatba rendeződés, még nem annyire megy...

(ez utóbbin állandóan csiszolgathatnak a fiúk, mert még az utoljára kiadott American Conquest kiegészítővel összehasonlítva is sokkal szebb). Minden kézzel rajzolt perszе, tehát nem forgatható a kép. (Pistike, ne duzzogj, nemcsak 3D-ből áll a világ! Nagyon ügyesen játszhatsz háborúsdit így, izometrikusan is.)

Katonáink viselkedése egyszerűen szabályozható egy kapcsolóval: védekezés, támadás, s a kettő közötti úgynevezett normál mód állítható ezen (a normál mód annyiban tér el a támadótól, hogy mozgáspárancs kiadása után katonáid nem kolbászolnak el a sorból holmi verekedés kedvéért, mint egyébként teszik).

Ha nagy a baj, bedobhatja magát Alexandrosz is, s speciális képességként felturbózhatja a hatókörében lévő egységek morálját. Ma már egyébként sem hiányozhatnak egy rts-ből sem a hősök, akad ezúttal is egyné hány. Találkozhatsz Dareiosz perzsa uralkodóval is roppant seregei élén, de Nagy Sándor híres ellenfele, Pórosz király is feltűnik, akiről a legenda úgy tartja, olyan hatalmas termetű volt, hogy úgy ülte meg az elefántot, mint más a lovat. Zsörtölődni most különösebben nincs kedvem; a játék minden elemében profi, s ha nem is mutat fel egetverő újdonságokat, minden benne van, ami kell, s ami benne van, azt nagyon jó színvonalon valósították meg a fejlesztők. Egyedül a hangalámondás stílusával volt bajom: unom ezt a mindenki-olyan-jajdenagyonheroikusan beszél stílust. (Ó, urammm! Nagyooon fenyegettnek müünket aou lázadóu bauorbár tööörzsek! - Ne féljjjetekk! Majd éééén jóóó! beüttömma zarcukat! Dö rebólsz ár dúúúmd!)

Szóval olyan játék az Alexander, mely, ha bejön neked, letehetetlen lesz, annak ellenére, hogy már sok hasonlót láttunk, ha pedig nem nyeri meg tetszésedet maradéktalanul, akkor is jó pár hétig gépeden ülhet, hogy egy-egy gyors összecsapással vezesd le feszültséged a kutyád vagy hozzátartozóid molesztálása helyett.

Tarcsa Zoli
tarcsa.zoltan@pc.games.hu

ALEXANDER NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Alexander játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Ki rendezte a játék alapjául szolgáló filmet?

Hány egységet tud megjeleníteni egyszerre a program?

Mi volt a programot fejlesztő cég előző játéka?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Alexander játék 1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: Windows 98/2000/ME/NT/XP, 1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB grafikus kártya,
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Tessék mondani, becsszóra a filmhez készült ez a játék?

DVD: Demo, Videó, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | STRONGHOLD: CRUSADER - **85%** AGAINST ROME - **55%**

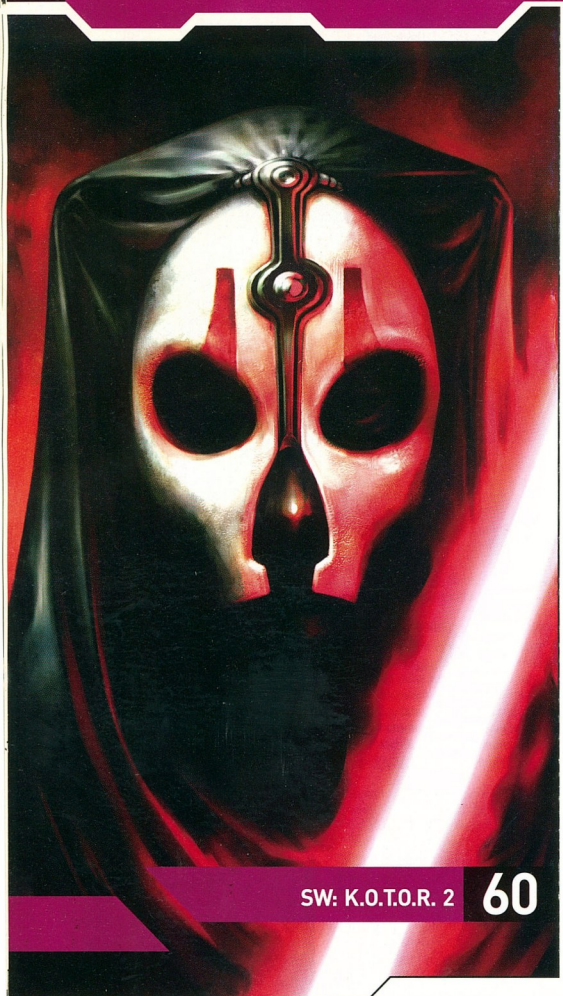
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **18** ÓRA

- Gyönyörű szép grafika
- Nagyon jó (Vangelis) zene
- Hangulatos harc
- Gyenge szinkronszínészek
- Ez is csak egy klón

85%

MULTIPLAYER **90%**

:· KALAND/RPG



■ BEMUTATÓK

55 THE BARD'S TALE

Eddig sajnos kimaradtak a hasonló akciót és RPG-t keverő konzolos stuffok a számítógépes palettáról, de most talán a The Bards Tale-lel megtörik a csend, és gyakrabban láthatunk konverziókat. Jó lenne, hiszen a stílus itt teremtődött ezen a platformon és egy-egy igazi, keményvonalas szerepjáték mellett jó szórakozást nyújtanak az ilyen "hack & slash" cuccok is, arról nem is beszélve, hogy sokan jobban is kedvelik ezt a műfajt.

58 STILL LIFE

Gus és Victoria McPhersont kétgenerációnyi idő választja el egymástól. Míg Gus a századelő prágai forgatagában nyomoz egy ismeretlen gyilkos után, addig unokája 75 évvel később a chicagói rengetegben próbálja felgöngyölíteni hasonló kimenetelű, megoldhatatlannak látszó gyilkossági ügyét. Klasszikus, egérvezérelt kalandjáték a Syberia és Post Mortem készítőitől. Ígéretesnek tűnik!

60 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

A 2003-as év nagysikerű Star Wars szerepjátéka nem maradhatott utód nélkül. Nem gondoltam volna, hogy alig egy évvel az eredeti után elkészül a folytatás. A rövid fejlesztési idő számos játékra rányomta már negatív bélyegét, és bizony Damoklész kardja a Sith Lords felett is ott lebegett. Az Xbox-os verzió tesztelése után bizton állíthatom, hogy februárban mindenki elégedetten dől majd hátra székében a játék befejezése után.

■ LEÍRÁSOK

64 EVERQUEST II - 85%

1999 márciusában a Sony Online Entertainment merész lépéssel kiadta on-line szerepjátékát, az eltelt évek alatt legendává, és sokak szerint etalonná vált EverQuestet. A csapat azonban nem ült csendben babérjain: franchise-t fabrikált a jól csengő névből, és lassan, de biztosan elkészítette a folytatást, amely elmondásaik szerint nemcsak hogy megismétli, de túl is szárnyalja a csodát. A lehetőség végre megadatott, hogy magunk is megnézhessük, vajon tényleg sikerült-e?

66 SID MEIER'S PIRATES! - 92%

1987-ben Sid Meier elkészítette A kalózos stratégiai játékot, mely azóta örök klasszikussá nemesedett. Mivel legyőzőre azóta se talált, most a mester úgy döntött, leporolja régi sikerét. Az új Pirates! a régi hű mása, modern gúnyában, ám az előd utánozhatatlan, lebilincselő hangulatában. Megszeretni pillanatok műve, abbahagyni lehetetlen. Irány a tenger, jó széllel karibi partra, kalandra fel!

68 VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES - 85%

A Sötétség Világa megelevenedik. A népszerű Vampire - The Masquerade szerepjáték számítógépes adaptációjában, a Bloodlines-ban megszemélyesíthetjük a hét klán valamelyikének ifjoncát, akivel Los Angelesben kell új életet kezdenünk, s belevetnünk magunkat a szekták közti őrült küzdelembe.

■ KALAND/RPG KRONOLÓGIA ■

■ A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS ■

- The Roots — 2005/02 Adventure Company
- Sentinel: D. in Time — 2005/02 Excalibur Publishing
- Star Wolves — 2005/03 TBA
- Phase: Exodus — 2005/03 Koch Media
- Fahrenheit — 2005/03 TBA
- Sacred Underworld — 2005/03 Dreamcatcher
- Cold War — 2005/03 TBA
- Phase: Exodus — 2005/03 NCSoft
- Guild Wars — 2005/04 Whiptail Interactive
- Restricted Area

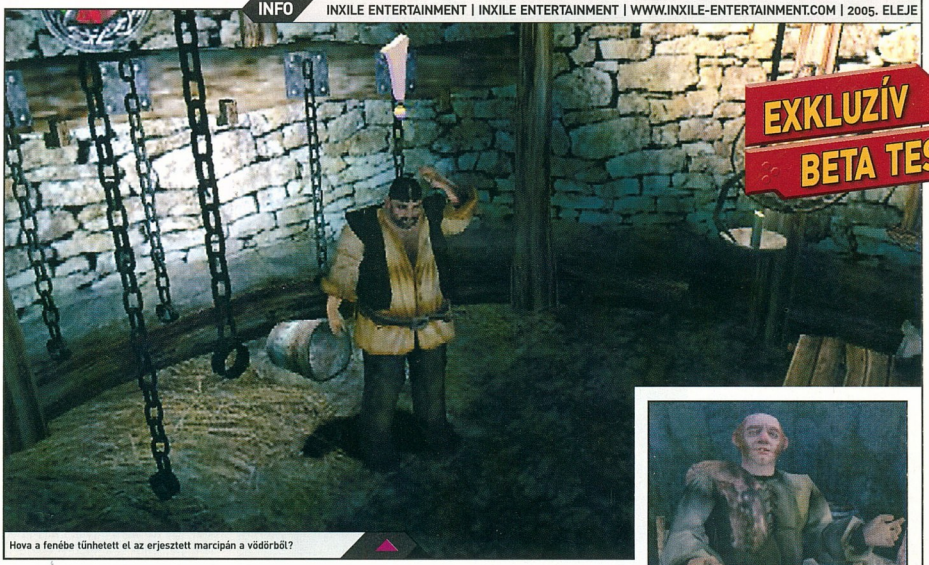
■ A JELEN - MEGJELENÉSEK ■

- City of Heroes — 2005/02 Cenega
- Call of Cthulhu: DCotE — 2005/01 Dreamcatcher
- Konung — 2005/02 Atari
- Star Wars: KotoR II — 2005/02 TBA
- Dungeon Lords — 2005/02 NCSoft
- Forgotten Realms: Demon Stone — 2005/02 Atari
- Dark Age of Camelot: Catacombs — 2004/12 TBA
- Chronicles of Riddick — 2004/12 Vivendi
- CSI: Miami — 2004/12 UbiSoft
- Space Hack — 2004/12 Excalibur Publishing

■ A MÚLT - TOPLISTA ■

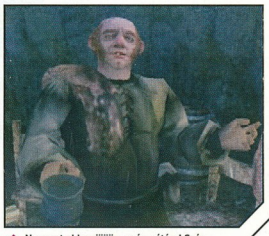
1. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon — GMX Media
2. Runaway: A Road Adventure — Microids
3. Syberia II. — UbiSoft
4. Morrowind: Tribunal — Activision
5. SW: Knight of the Old Republic — Microids
6. Syberia — Digital Jesters
7. Pirates! — Konami
8. Silent Hill 3 — Atari
9. NWN: Hordes of the UnderDark
10. Silent Hill 4: The Room

INFO INXILE ENTERTAINMENT | INXILE ENTERTAINMENT | WWW.INXILE-ENTERTAINMENT.COM | 2005. ELEJE



EXKLUZÍV BETA TESZT

Hova a fenébe tűnhetett el az erjesztett marcipán a vödörből?



Na most akkor jöjjön az én nótám! Száz forintnak ötven a fele...

BARD'S TALE

A zenészek vajon mind őrültek?

Patinás név. A Bard's Tale sokunknak egyet jelentett A szerepjátékkal, akkoriban, amikor még a pixelek háborúztak a Junoszty TV-k képernyőjén. Azóta eltelt majd húsz év, és játékos-generációk nőttek fel, akiknek bizonyára nem is mond semmit e cím, s a korszak hangulatáról sem lehet fogalmuk.

Nem kell aggódni, nem csapunk át „amikor én még kissrác voltam" típusú monológba, elvégre az új játékra vagyunk kíváncsiak.

Egy pillanat erejéig mégis muszáj a múltba visszakanyarodnunk, de nem olyan régre. A Diablo című játék sokak életét megváltoztatta, s egyszersmind új életet lehelt az amúgy kissé vegetáló szerepjáték-világba. Sokan észrevették, hogy lám, lehet ezt így is. Egy kis akcióval megbolondítva a stílust tódulnak a népek, hogy kipróbálhassák a produkciót. Nem is csoda, hogy azóta jó pár cég alapoz erre, és hasonló stílusban próbálja megnyerni a játékosok szívét. Konzolokon ennek az utóbbi időben különösen nagy hagyománya van (lásd a boxot), de végre van egy jelentkező, aki PC-re is be meri tenni a lábát. A rokonságot le se lehet tagadni, hiszen Bard's Tale a Baldur's Gate: Dark Alliance továbbfejlesztett motorját, a Snowblind engine-t használja, csakúgy, mint az uncsitesók. Ennek kapcsán a grafika mellett a játékmenet is hasonló, de ha ezt hallaná Brian Fargo, a program vezető designere, akkor bizonyára mondana valami igen cifrát. Ez a játék pont ebben akar más lenni, valami újat próbál hozni. Kerülni a jól bevált kliséket, mindezt szarkasztikus humorral fűszerezve. A legjobb lesz, ha nézünk egy konkrét példát. A történet legelején egy fogadóban indulunk, ahol egy csapat vidám fickó fogad, akik igencsak beindultak már a sör nevű nedű jótékony hatásától, sőt mi több, egy komplett nótába foglalták kedvenc italukat. Miután meghallgattuk őket, az igen csinos fiatal kocsmáros hölgy (ezt hősünk is észreveszi, ugyanis le sem tudja venni a szemét a cicijeiről) előadja bánatát, miszerint a pincében egy hatalmas patkány lakozik (a Baldur's Gate: Dark Alliance megkapja a magáét, egyértelmű utalás az első rész legelejére). Természetesen hősünk nem rest, és önzetlenül (de inkább egy jó vacsora reményében) vállalja a küldetést. A sötét zugban meg is leli a keresett állatot és könnyedén ártalmatlanná teszi. Fanfárok szólnak, bárdunk úszik a dicsőségben, igen ám, de az igazi vezedelem csak ekkor érkezik, egy tízszer akkora, lángot fúvó óriás patkány képében. Ez bi-

zony égés a javából, pláne, hogy lángolva kell visszafutni a fogadóba, hogy valaki oltson el bennünket. Persze mindnyájan kiröhögnek. Hát valahogy így kell elképzelni a dolgot, de ez persze csak a kezdet. A történet során megannyi móka vár: a városban felborogathatjuk a teheneket, a főhős igen gyakran vitába száll a narrátorral, és a játék senkit nem kímél, néha még önmagát is parodizálja. Ez egészről valahogy süt a féktelen jókedv, a jó értelemben vett hülyeség. Legutóbb az Armed & Dangerous-ben lehetett hasonlót érezni, ott volt ennyi poén poén hátán.

A környezetünk sem rest véleményét a véka alá rejteni. Az újdonsült akcióinkat a szokásos vicces kommentjeikkel értékelik, és a faluban szaladgálva egyesek jó tanácsokat osztogatnak, mások elnézést kérnek, amiért útban voltak. Aztán lesz is majd egy fickó, aki ezen felháborodik és minden áron bocsánatot akar velünk kérettetni a megsértett lakosság nevében. Persze a választás ilyen esetekben rajtunk áll, ugyanis amikor a beszélgetések közben ilyen lehetőség adódik, akkor kétféleképpen reagálhatunk. Normális módon, kissé behódolóan, avagy szarkasztikusan, nagypofával. Az eredmény nem kiszámítható, mindig az adott helyzetnek megfelelően kell választani, és

ténylegesen eltérhetnek az ezt követő történések. Ha például az imént említett helyzetben az öregemberrel lekezelően bánunk, akkor végig dulifuli módján fog velünk bánni, viszont ha kiengeszteljük, akkor ad egy kis mini quest-et. Egy másik helyzet viszont azt bizonyítja, hogy van amikor a durva beszólás a jó módszer. Például a patkányirtás után, ha így viszonyulunk a kocsmáros hölgyhöz, akkor meglepően készséges lesz, és az éjszaka folyamán extra szolgáltatásokat nyújt, viszont ha normálisak vagyunk, akkor egyedül kászálódunk majd ki az ágyikóból reggel. A nagyszájúságra azonban rá is fázhatunk. Az első konkrét feladatnál, amikor egy farkasokkal teli erdőn kell átvergődnünk, hogy Bannafeet-tel (jó kis név...) találkozzunk, akkor rosszul is elsülhet a dolog. Ugyanis ha nagy az arcunk, akkor elküld minket e verem mélyére, ahol persze utólag kiderül, hogy nincs semmi és kezdhetjük a feladatot ismét. Nem nagy fricska, de azért kellemetlen.

A döntés azonban nem kizárólag kérdésekre vonatkozik, társakat is szerezhetünk így. A kezdetnél például egy kutya szegődhet mellénk, ha rendesek vagyunk vele. Eleinte csak jópofa, hogy mellettünk kutyagol, de később igen hasznos lehet harcokban, ugyanis egyre ügyesebben vesz majd részt a küzdelmekben, ezentúl kincskeresésnél is jó szolgálatot tesz majd. Lehetnek más társaink is, egész kis partit építhetünk magunk köré idővel. Nekik parancsokat is osztogathatunk a csaták alatt, így az események irányítása nem csúszhat ki a kezünk közül. Persze a társak között is tehetünk különbséget. Vannak, akik a csatákban lesznek majd hasznukra - óriás, aki köveket hajigál, vagy gyújtogató képességgel megáldott haver, aki odapörköl az ellenfeleknek. A másik vállfaj, akik inkább a kalandozások során segítenek majd, például egy vak öregember, aki a fehérbotjával tapogatja ki nekünk a csapdákat, egészen egyedi stílusban (gyakorlatilag a csapdák áldozata lesz...). A fegyverek mondhatni a szokásosak, vannak közeli és nagy hatótávolságú darabok. Fajválasztás értelemszerűen nincs a karaktergenerálásnál, hiszen adott a főszereplő, viszont a pontokat szabadon oszthatjuk szét a tulajdonságok

BRIAN FARGO

Ha a Bard's Tale-t legendásnak titulálták, akkor megtehetjük ezt ezzel a rutinos vén rókával is, hiszen több mint 20 éve aktívan közreműködik különféle cégeknél, számos projectben dolgozott. Anno Michael Cranforddal álmodták meg a már sokszor emlegetett klasszikust, de az ő nevéhez fűződik az Interplay megalapítása, valamint számos nagy név. A teljesség igénye nélkül pár: *Wasteland, Dragon Wars, Fallout, Neuromancer, Baldur's Gate, ...*

Az InXile Entertainmentet két éve alapította meg, első játékuk jelen cikk tárgyát képezi. Reméljük még jó pár évig itt lesz velünk, és ha csak negyedannyi jó játékot szállít nekünk, mint eddig, akkor is fülig érhet a szánk.

KONZOL KOMPÁNIA - A KÖZELI UNOKATESTVÉREK

Baldur's Gate: Dark Alliance
A már sokszor emlegetett Snowblind Engine itt kezdte a pályafutását. A játék 2001 végén jelent meg, akkor még az Interplay színeiben. Óriási siker lett, így nem is volt kétséges a folytatás, amely 2004 elején jött el. Ám ezt már nem az eredeti gárda készítette, hanem a Black Isle Studios. A fogadtatás kicsit hűvösebb volt, de ismét egy nagyon jó játékot kaptunk.

Champions of Norrath
Ugyanebben az időben, egy hónap eltéréssel jelentette meg a Snowblind az új, Everquest világban játszódó BGDA-klónját és a babérokat megint ők vitték el, a kritikusok és a játékosok egybehangzó véleménye szerint ez sikerült jobban. A második rész itt sem volt kétséges, mostanság jelenik meg konzolokra.

Fallout: Brotherhood of Steel
A tavalyi év elején virágzott igazán a stílus, ugyanis az előzőleg említett jelentkezőkkel egy időben jelent meg ez is. Ugyan témáját tekintve kissé elrugaszkodott a klasszikus RPG-ktől, viszont az igen népszerű Fallout-univerzumot választotta otthonául, hozzá kell tenni, nagyon ügyesen.

Combat Elite: WWII Paratroopers
És itt egy érdekes próbálkozás. Ugyanaz az engine, ugyanaz a stílus, viszont a háttér jelentősen elüt. A történet a II. világháborúba kalauzol minket, és itt próbálja visszaadni a BGDA-érzést. Sajnos a kiadó Acclaim csődje miatt csúszik a megjelenés, pedig már rég esedékes lett volna. Nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy ez az öszvérmegoldás hogyan sül majd el.

közt. Vannak speciális képességek is, amelyekből egyet választhatunk az elején, majd később továbbiakat a szintlépésekkor. Olyasmikre kell gondolni, mint máskor, máshol: kétkezes fegyverhasználat, Critical Strike, nagyobb részesedés kincsszerzésnél, stb. A varázslatok itt különféle dallamok formájában jelennek meg (elvégre zenész szakképzettségű az emberünk), ezeket lejátssza bárdunk a lantján és megtörténik a kívánt esemény.

A bárd egyébként egy ritka laza figura, leginkább talán a szabaderkölcsű Han Solóhoz lehetne hasonlítani a figurát, a Star Warsból, persze a lézeres kütyük itt nem játszanak. A fő érdeklődési területe akárcsak bármelyik fiatalemberé: a csajok, az ivászat és a pénz. A hangját sem akárki kölcsönzi: Cary Elwes, remek hollywoodi színész (Nagy Durranás, Robin Hood: a fuszeklik fejedelme, ...), s ha már itt tartunk, akkor említsük meg a narrátor, Tony Jay nevét is. Az ő neve talán nem cseng olyan ismerősen, mégis számtalan mozifilmben illetve videojátékban hallhattuk már (X-men Legends, Galleon, Armed & Dangerous, Lionheart, Freelancer, ...). Remek párost alkotnak ők ketten, élvezet hallgatni a párbeszédeket, persze igaz ez a többi „névtelen hangadóra" is. Példának okáért, ha a kovácshoz bemegyünk, ott is kevélyesen elbeszélget egymással a vásárló és árus, az egyes menük közt is meg van oldva, hogy egy-egy mondatot eleresztenek, mintha csak beszélgetnének.

Apropó, egy fontos dolog. Nincs inventory a játékban, azaz nem kell tárgyakat gyűjtögetnünk, és azokat megfelelő helyen felhasználnunk. Nem kell fegyvereket és egyéb csecsebecséket - melyeket az ellenfelekből vertünk ki - fuvaroznunk a boltig, hogy beváltsuk. Minden, amit találunk, az rögtön átkonvertálódik pénzre, vagyis egy gonddal kevesebb. Persze ez sokaknál fanyalgásra adhat okot, hiszen vannak, akik szeretnek az ilyesmivel elszöszmötölni, bevallom én is. Itt azonban ez a részlet le van egyszerűsítve, ez van, ezt kell szeretni. Ennek kapcsán persze a régi fegyverekkel, páncélokkal sem kell foglalkozni, amint kapunk újat a történet során, azok automatikusan „frissülnek".

A külcsín teljesen rendben van, mint már említettük, a riválisok által használt Snowblind engine-t használja ez is, tehát akinek megfelelt az „uncsitesók" világa, az most sem fog csalatkozni. Dohos dungeonökön, hófödte tájakon, dús erdőségeken vezet keresztül az utunk. A perspektíva felső nézetből indul ki, a nagyobb tereptárgyak pedig egészen a képernyőbe érnek, például az erdőben az égbe nyúló fák takarják el egy-egy pillanatra a lent látottakat. Limitált zoomolási lehetőségünk is van, ezt alkalmanként érdemes is kihasználni. A zenéről és a hangokról is csak pozitív módon lehet nyilatkozni, a hangulathoz illő módon illeszkednek a játékba.

Végül szóljunk a történetről, azaz ne, ugyanis olyan nincs. Legalábbis a megszokott formában nem létezik. Bárdunk éli világát, mindenféle különösebb nagyobb cél nélkül, és egyszer csak a dolgok közepébe csöppen. Beindul a láncreakció, lehet tornyokat megmászni, varázslókkal és egyéb kreatúrákkal küzdeni és hercegnőket megmenteni. Kellett ez neki?

Eddig sajnos kimaradtak a hasonló akciót és RPG-t keverő konzolos stuffok a számítógépes palettáról, de most talán a The Bards Tale-lel megtörik a csend, és gyakrabban láthatunk konverziókat. Jó lenne, hiszen a stílus itt teremtődött ezen a platformon és egy-egy igazi, keményvonalas szerepjáték mellett jó szórakozást nyújtanak az ilyen „hack & slash" cuccok is, arról nem is beszélve, hogy sokan jobban is kedvelik ezt a műfajt. A Diablót kedvelőknek mindenképp ajánlott, de mindenki másnak is, hiszen egyedi humorával üde színfolt lehet a sok komoly játék között. A konzolos verziók már megjelentek az elmúlt hónapban, viszont a PC-s konverzió csak 2005 elején jön. Akármi is lesz, kiváncsi vagyok rá.

m_anger
m_anger@pc.games.hu

Valaki megint nyitva felejtette a csapot a fürdőben...

Íme az új találmányom az elektromos biliárd dákó...

Igérem lovag, nem fog fájni...

A NAGYAPA

Az ős, 1985-1987-ig terjedő időszakban három része is megjelent a legendás RPG-sorozatnak, és a PC platform mellett C64 és Apple gépekre is kihozta a már akkor is ténykedő Electronic Arts (később persze számos konverzió is napvilágot látott, például Amigán, de még NES-en is). A mai szemmel nézve nevetségesnek tűnő kezelőfelület bizony akkoriban nagyon sokakat elvarázsolt. Ez is bizonyítja, hogy egy jó játékhoz nem kell feltétlen a csilivili grafika és effektek, lám elég egy kis ablakocska és egy rakás szöveg is. Persze ez nem ilyen egyszerű, a Bard's Tale egy csomó olyan dolgot fektetett le, amely a későbbiek során irányadó lett a stílusban megjelenő új jövevények számára.

Csak a teljesség kedvéért, a három epizód teljes címe:
The Bard's Tale *(1985)*
Bard's Tale 2, The:
The Destiny Knight *(1986)*
Bard's Tale 3, The:
The Thief of Fate *(1987)*

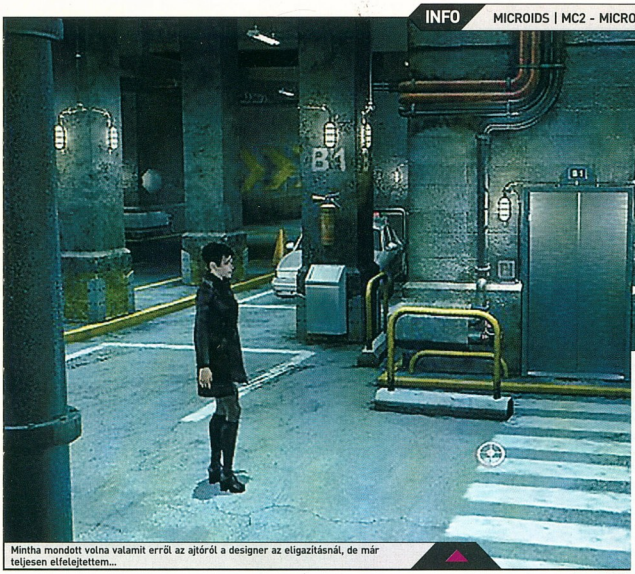
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: MÉG NEM TUDNI
MIBEN LESZ MÁS: Megpróbálja a már ismert stílust teljesen egyedi és új oldaláról megközelíteni.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

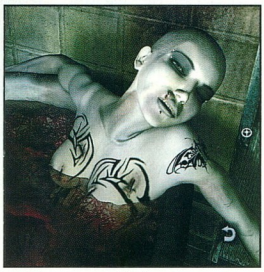
- Egy nagy dózis humor
- Hagyományokat követi
- Új ötletek

BÉTATESZT
92%

INFO MICROIDS | MC2 - MICROIDS | WWW.STILLLIFE-GAME.COM | 2005. TAVASZ



Mintha mondott volna valamit erről az ajtóról a designer az eligazításnál, de már teljesen elfelejtettem...



Simán indulhatna a Kísértésben...

STILL LIFE

Generációkon és földrészeken átívelő, érdekfeszítő nyomozás a Syberia készítőitől!

Boldog születésnapot Mr. Sokal! Idén ünnepelte ugyanis 50. születésnapját a mester. Akinek nem mondana túl sokat ez a név, azok egyrészt gyorsan lapozzák fel lapunk 2003/4-es számát, amelyben részletesebben is foglalkoztunk a maestróval, másrészt kotorják elő emlékeikből az Amerzone: The Explorer's Legacy, valamint a Syberia című játékok első és második részét. A belga születésű képregény-rajzolóból játékkészítővé avanzsált mester letagadhatatlanul egyedi ízlésvilággal és látásmóddal bír, és ez legnagyobb megelégedésemre visszaköszön műveiből is. Bármely fentebb említett produkcióval játszva magával ragadhatja az embert az a fajta kisugárzás, mely talán emberünk európai mivoltából fakadhat. Mikor tavaly augusztusában elhagyta addigi kényeradóját a francia Microids-ot, hogy független stúdiónál kamatoztassa páratlan tehetségét (White Birds Studios névvel, az igencsak eredeti Lost Continents néven készítenek hagyományos kalandjátékot - PC.Games 2004/7-8), úgy gondoltam, hogy távozásával a Microids fel fog hagyni a kalandjátékok készítésével. Máskor is így legyen igazam azonban: Still Life néven, idén tavasszal, a hagyományos, egérvezérelt metódus alkalmazásával készülnek robbantani a PC-s és Xbox-os piacon.

Na, most megyek és visszakérem az előleget az ingatlanügynöktől...

A számomra első pillanatban felmerülő, legfontosabb kérdés az volt, hogy mennyire tud majd újítani, illetve a mester nélkül a Benoît-féle színvonalon maradni a játék. Meglehetősen nagy megrökönyödésemre azonban úgy tűnik szinte tökéletes választásnak tűnt Mathieu Lariviere személye, akit a tavalyi csődszéli állapotok után átalakult MC2-Microids cégvezetése nevezett ki a project vezetőjévé. Bár monsieur Lariviere a kalandjátékok nagyfokú szeretetén túl nagy múlttal nem rendelkezik a játékkészítés terén, azért egy Tennis Master Series-re már jó volt a francia kiadónál. Csapata többi tagja többet megért veteránokból tevődött össze, így a Still Life minőségéért én egy percig sem fogok aggódni. Hiszen többek között itt lesznek a Post Mortem és a Syberia legmeghatározóbb alakjai: projectmenedzseri ügykörben tér vissza Jean-Francois Pelletier, vezető karakter-animátorként köszönthetjük Elspeth Tory-t, és rengeteg grafikus és programozó ügykódik majd azon, hogy maradandó él-

mény maradjon számunkra ez a generációkon átívelő történet.

Merthogy a Still Life két síkon lesz játszható, két karakterrel, két különböző korban, és kontinensen. Egyrészt a kalandozásainkat megindító Victoria McPherson személyében, a jelenben egy chicagoi FBI ügynök szerepét vehetjük fel, másrészt Victoria magánnyomozóként működő nagyapjával is nyomulhatunk, cirka 75 évvel korábban, a festői szépségű Prágában. A történet középpontjában egyébiránt az a karácsony előtti gyilkosságsorozat áll, mely különös kegyetlenséggel elkövetett, ám mégis szinte hátrahagyott nyomok nélkül végrehajtott incidenseket takar. Victoria nyomozása így egyelőre vakvágányon fut, egészen addig, míg kezébe nem kerül nagyapja, Gus McPherson egy korábbi, lezáratlan ügye, melyben a hasonló módon elkövetett prostituált-gyilkosságok okán kezdett nyomozásba. A Hasfelmetsző Jack legendáját alapul vevő készítők nem is tagadják: megfelelő mennyiségű és minőségű ihletet meríthettek a meglehetősen misztikus, és szintén lezáratlan történetből. Persze megijedni nem kell - a Still Life nem szolgai másolója a több fajta verzióban is élő angol gyilkosságsorozatnak, csupán egy kis részét képezi a történetnek a prostituáltak kapcsán, és jóval szerteágazóbb lesz annál (például okáért említhetnénk annak a szadomazo klubnak az átvizsgálását is, melyet Victoriával kell megejtenünk az egyik ügy végigjárása közben). A végső produktum minőségéért felelős Mathieu elárulta, hogy összesen 24 karaktert faggathatunk majd a történet folyamán, ezek között 11 lesz Chicagoban, és 13 Prágában. A helyszínek megoszlása szintén hasonló arányban alakul majd: 7-11 a végeredmény Csehország javára. A 18 helyszínt amúgy 300 különböző szögből állították össze, tehát fel sem merülhet bennünk, hogy a játék változatossága hagyhat majd némi kívánnivalót maga után. Maga a történet amúgy hektikusan ugrál 1929-ből 2004-be, folyamatosan cserélgetve a két szereplőt - ezzel is biztosítva a játékos érdeklődésének állandó magas fokon tartását (hogy a thriller- és horrorelemek miatt valószínűleg 18 éven felüli minősítést kiváltó cenzúrázatlan jelenetekről már ne is beszéljek). A Syberiában jól bevált és működött előre renderelt átvezető-animációk szintén megmaradnak - ezekből 15 darabot ígérnek a készítők a végleges produktumba.

Hogy kicsit mélyebbre is ássuk magunkat a játék részleteibe: a Still Life motorja azon a Virtools rendszeren alapul, melyet már a Syberia első és második részében is megcsodálhattunk. Itt csupán azzal a nem elhanyagolható fejlesztéssel találhatjuk szemben magunkat, mint például a dialógus, a tárgylista-rendszer, vagy a hátterek grafikai fejlesztései. Ha sorbamegyünk az újításokon, akkor elsőként a párbeszédek közben belépő új lehetőséget vehetjük szemügyre, amelynek segítségével egy-egy szereplőnél mélyebb, illetve felületesebb diskurzust választhatunk. Sajnálatos módon a történet nem annyira interaktív, mint amennyire szeretnénk: alternatív befejezés, és melléktörténeti szál akkor sem alakul ki, ha minden mellékszereplőnél a részletes társalgási módot választjuk... Az inventory-nál már számottevőbb evolúciót tapasztalhatunk: teljesképernyőssé avanzsált a tárgylista, és megjelenik két új funkció is, a tárgyvizsgálat, valamint a kombináció. Ezek nem csupán díszgombok lesznek a képernyőn, hanem használnunk is kell őket, hogy továbbhaladhassunk a történetben. A Syberia első részében tapasztalt statikus hátterek talán a sorozat legnagyobb bakijaként maradtak meg emlékezetemben - ezeknek hála az égnek nyomát sem találjuk majd a Still Life-ban. Élő, organikus, és csodálatos tájakon át ível majd a nyomozás - minden apró háttérmotívum is szervesen elősegítve a kép homogén hatását (mint mondjuk egy elegánsan csobogó szökőkút egy épület aulájában).

Jól van na, nem kell ennetek a főztömből, ha nem izlik...

Hanganyag területén igyekszik a játék a sötétebb tónusú, ám mélyebb érzelmeket kiváltó dallamokat forszírozni; ebben a Syberia és Post Mortem sorozatok zaj- és zörejtáráért felelős Tom Salta segédkezik majd. Egyetlen publikus szinkronhang vált ismertté, a Post Mortemben Beatrice-t alakító hang, Sara Leger fogja kölcsönözni Victoria orgánumát is. Hogy ezen felül mire számíthatunk majd, az csupán a tavasszal esedékes premier után fog kiderülni. A látottak alapján mi mindenesetre bizakodunk, és semmi okát nem látjuk annak, hogy ne szülessen egy újabb nagyszerű és maradandó kalandjáték.

Mitől lehet füstszaga egy ajándékcsomagnak?

Bagó Péter
bp@pc.games.hu

MICROIDS IDŐVONAL

Az eleinte csak játékfejlesztéssel foglalkozó céget 1985-ben alapította meg, és kezdte el vezetni Elliott Grassiano. Az addig kizárólag a játékok készítésére koncentráló csapat az üriember irányítása alatt '95-ben bővítette palettáját a terjesztéssel és disztribúciós feladatok ellátásával is, és nyitottak franciaországi székhelyükön kívül Kanadában irodát. A párhuzamosság jegyében felfelé ívelő gazdasági mutatókat a rövid időn belül meghozott és foganasított ballépések következtében kezdték lefelé tolni, ami 2003-ban egy kövér csődeljárásban teljesedett ki. A cég júniusban menekült meg, amikor az MC2 konzorcium a Microids tulajdonosává lépett elő, ezáltal rendezve a cég felgyülemlett tartozásait, és tovább véve annak nem elhanyagolható hagyományait. 2003. szeptember 30-ával az MC2 - Microids átvette és a mai napig tulajdonolja a Wanadoo Edition teljes játékkínálatát is, miután a szintén francia vállalat játékdivíziója egy napsütéses reggelen beszüntette azt. A Wanadoo 12%-os részesedést szerzett az MC2 - Microids cégcsoportban. Hogy mit hoz számukra a jövő? Nem elhanyagolhatóan játszik szerepet ebben a most készülő Still Life sikere (vagy bukása), és a még csak terv szinten létező Syberia III felvállalása, illetve legyártása...

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 500 Mhz, DirectX 8 kompatibilis 16 VRAM-os videókártya, 128 MB RAM
MIBEN LESZ MÁS: Párhuzamos nyomozás két idősíkban, két karakterrel. Már ettől összefutott a nyál a számban!

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Több főhős
- Párhuzamos idősíkok
- Mintaszerű kidolgozás

INFO

OBSIDIAN ENTERTAINMENT | LUCASARTS | WWW.LUCASARTS.COM | 2005. FEBRUÁR

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

THE SITH LORDS

2002 tavaszán egy szenzációs bejelentés rázta fel a számítógépes játékok és a Star Wars univerzum rajongóinak közösségét, ekkor derült ki ugyanis, hogy Knights of the Old Republic alcímen egy RPG készülget. A hihetetlenül népszerű univerzum eddig sem szűkölködött játék feldolgozásokban, készült már számtalan akciójáték, szimulátor, sőt, stratégiai játék is, de addig a pillanatig senki sem vágott bele egy RPG fejlesztésébe. A program először Xboxra jelent meg, ahol rögtön hatalmas kritikai, és pénzügyi sikereket könyvelhetett el. Nem is kellett túl sokat várni, és végre mi, PC-sek is belekóstolhattunk az erő jó, és sötét oldalába. A siker látva a LucasArts gépezet beindult, és várható volt, hogy előbb-utóbb megjelenik egy kiegészítő lemez, esetleg egy folytatás. Mégsem gondoltuk volna, hogy ez ilyen hamar bekövetkezik...

EXKLUZÍV BETA TESZT

A 2003-as év nagysikerű Star Wars szerepjátéka nem maradhatott utód nélkül. Nem gondoltam volna, hogy alig egy évvel az eredeti után elkészül a folytatás. A rövid fejlesztési idő számos játékra rányomta már negatív bélyegét, és bizony Damoklész kardja a Sith Lords felett is ott lebegett. Az Xbox-os verzió tesztelése után bizton állíthatom, hogy februárban mindenki elégedetten dől majd hátra székében a játék befejezése után.

1-es csoport: Rebel Assault II, X-Wing: Alliance, Jedi Knight.
2-es csoport: Force Commander, Star Wars Rebellion, Star Wars: Yoda Stories.
Ha valaki kicsit is jártas a PC-re kijött Star Wars játékok terén, akkor a fenti - két jól elkülönített - csoport rendezési elvére hamar rájöhet. Az első felsorolásban olyan produktumok vannak, amelyekre minden rajongó és átlagjátékos meleg szívvel gondol vissza, még így hosszú évek távlatából is. Egy-egy nívós termék hamar az egekbe emelheti a fejlesztőgárda, valamint a terméket jegyző kiadó presztízsét. Igen sérülékeny fogalom a renomé. A második csoportban említett játékokból egyetlen egy is elég lett volna, hogy a Lucasarts nevét a sárba tiporja, majd ugráljon rajta a piszkos bakancsával. A szomorú dolog az, hogy nem csak a második csoport tagjai csorbították a kiadó nevét. Nem, ezek csak a leggyengébb címek, ezen kívül még jó pár gyengének nevezhető játékra nyomták rá a Lucasarts logóját. Nem is volt véletlen, hogy George Lucas megregulázta a kiadó vezetőit, hiszen a művész-üzletember, a merchandising egyik atyja nem nézte jó szemmel a deficitet.

Szerencsére magára talált a Lucasarts, és rájött, hogy a kiváló minőségű termékek futószalagon való legyártásához bizony profikkal kell szövetkezni. A Raven Software-t felbérelve jött két csodás Jedi Knight rész, egy MMORPG a Star Wars Galaxies személyében, valamint 2003 nyarán debütált Xbox-on a Star Wars: Knights Of The Old Republic című szerepjáték. A PC-s port csak télre készült el, de ahogy a konzolos, úgy a számítógépes verzió is hatalmas sikert aratott. Ez sem volt véletlen. A játékot az a BioWare készítette, aki olyan RPG-nagyágyúkat jegyez fejlesztőként, mint a Baldur's Gate széria, a Newerwinter Nights, vagy az akció-játékok egyik koronázatlan királya, az MDK. Nem bíztak semmit sem a véletlenre, biztosra mentek.

Röpke egy év telt el a PC-s megjelenés óta, de máris a boltok polcaira került a Star Wars Knights Of The Old Republic II: The Sith Lords is. Igen, a címmel nem spóroltak egy cseppet sem. Hirtelen nem is jut eszembe olyan játék, melyet legalább 57 karakter hosszúságú névvel illettek volna. De nem is ez a lényeg, hanem az, hogy megint egy SW RPG került a kezünk közé. Ezúttal a BioWare nem ért rá a munkára (jelenleg az Xbox-os Jade Empire című távol-keleti témájú szerepjátékon dolgoznak), ezért a Lucasarts egy másik céggel írta alá a Sith Lords elkészítésére szóló szerződést. A kiválasztott csapat a frissen alakult Obsidian Entertainment lett. Habár ez a team első játéka, félelemre nincs okunk. A főnök az a bizonyos Feargus Urquhart, aki segédkezett a Baldur's Gate, az Icewind Dale és a Fallout munkálataiban is. A BioWare olyannyira megbízik az egyre erősödő kis csapatban, hogy a Neverwinter Nights második részének fejlesztését is nekik adták ki. Ez jelent valamit. Ha a professzionális RPG-készítő csapat megbízik Feargus-ékban, akkor nekünk is ezt kell tennünk.

Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban…
A Sith Lords, akárcsak az elődje párezer évvel az eredeti filmtrilógia előtt játszódik, ám a Jedik legfőbb problémáit már akkor is a Sith-ek jelentették. Az első rész óta már eltelt öt év, a sötét oldal serege kiirtotta az összes (na jó, nem az összes) Jedit a galaxisban, kivéve egyet. Ennek az egyénnek bújunk a bőrébe, akinek múltjáról igen keveset tudni. A helyzet reménytelenséget is jelképezi, hogy a mandalori háborúk óta már nem a Rend tagja, a fénykardját és az Erő-érzékenységét is száműzte az életéből. Egy egyszerű ex-katona, aki sokat látott, de keveset beszél róla. Természetesen a történet során fény derül a múltunkra, és találkozunk olyan Jedikkel is, akik túlélték az első részben átélt tragikus végkifejletet. Ők most teljes inkognitóban élnek, így nem fogunk simán a Telos-i Cantinában beléjük botlani.

A történet már az első részben is központi szerepet játszott, szerencsére nem volt alárendelve az akciónak, mint egyes kategóriatársaknál. Már akkor is kétféleképp végződhetett a játék, aszerint, hogy a Világos vagy a Sötét oldal határozta meg cselekedeteinket. A Sith Lords esetében ez már korántsem ilyen egyszerű. Nem két befejezés van, hanem legalább kétszer ennyi. Minden beszélgetésben minden válasz számít a végső „értékeléshez". Nagyon okosan kell kézben tartanunk a diskurzusok vezérfonalát, ha nem akarjuk elveszíteni egyikmásik útitársunk belénk feketett bizalmát. Néha nem egyértelmű, miként kell válaszolni egy-egy kérdésre, mivel minden velünk tartó lény különböző értékrenddel lett megáldva. A rejtélyes, idős Jedi-asszony, Kreia megszól minket, ha valakit bajban hagyunk. Ugyanakkor bonyolult lelkivilágának köszönhetően azért is megkapjuk a leszidást, ha segítünk ugyanannak a bajba jutott embernek. A magyarázata a következő volt, idézem (körülbelül): „Hagyni kell, hogy magától mászszon ki a szorult helyzetből, különben csak másokra fog számítani, és még gyengébb lesz." Ez gyönyörűséges. Az ilyen apróságok miatt van létjogosultsága annak a ténynek, hogy a Sith Lords egyszeri végigjátszása az égvilágon semmit, de semmit nem ér. Egyszerűen nem fejeztük be a játékot. Kétszer, háromszor is át kell rágnunk magunkat rajta, hogy úgy istenigazából átlássuk, megértsük és átérezzük a sztorit.

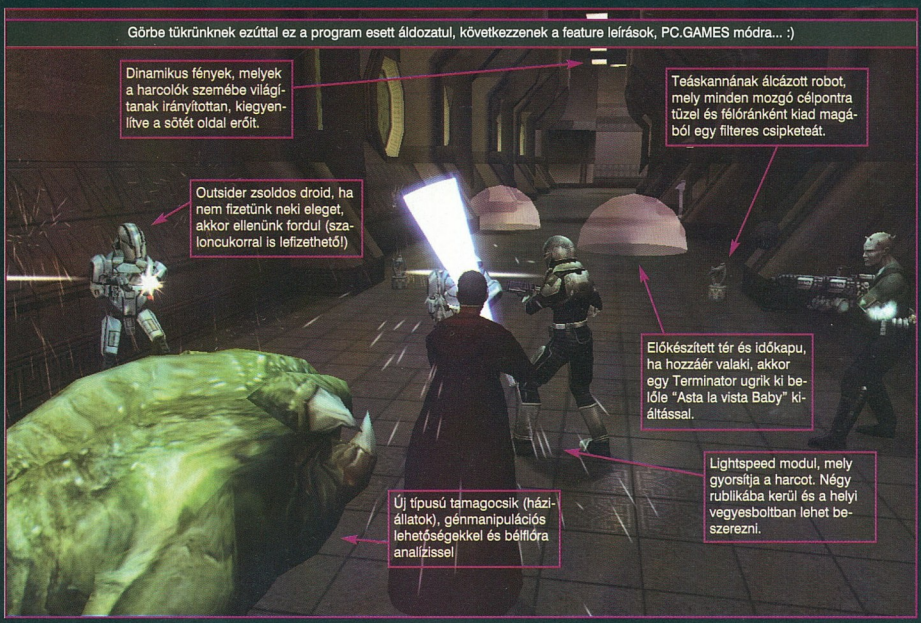
Brutus ne ropogtasd már azt a droidot...

Körbe-körbe karikába...

Régi szép idők
A játék szinte egy az egyben ugyanolyan, mint az első rész, de feltuningolva. A karaktergeneráló képernyők mindenkire régi ismerősként fog visszaköszönni, ugyanazok a képességek, menüpontok,

III. EPIZÓD

Sokan nem szeretik az előzmény-trilógiát, mert van, aki túl bugyutának tartja, egyesek sérelmezik, hogy a szájbarágós történetvezetéssel teljesen hülyének nézik őket. Figyelembe kell venni, hogy eltelt 22 év a két trilógia megjelenése között, rengeteg minden megváltozott. A legtöbb SW rajongó felnőtt, és más lett az értékrendje. Aki viszont - valamilyen szinten -képes befogadni az új részeket, az epekedve várhatja Darth Vader megszületését és Palpatine cselszövésének kiteljesedését, végre láthatjuk az Obi-Wan és Anakin közt lezajló párbajjelenetet. A bemutatóig még öt hónap van hátra, azonban aki nem fér a bőrébe, és még nem látta az előzetest, az leszedheti a film hivatalos honlapjáról; az alábbi linket kell begépelni a böngészőbe: *www.starwars.com/episode-iii/release/trailer/teaser.html*



és maradt a jól bevált skill rendszer. A különbség annyiban merül ki, hogy most csak Jedi karakterünk lehet, ezen belül három-három kaszt a férfi és női játékosoknak. A Sith Lords nagyjából ugyanolyan hosszú, mint a nagy elődje, és a feladatok alaptípusai, sőt, még a minijátékok is egészen hasonlóak. Maradt továbbá a szenzációs zene, a magával ragadó hangulat, és a kitűnően értékelhető szinkron. A színészek beleélik magukat a szerepbe, és valós világot teremtenek. Kevés játék rendelkezik ilyen mértékben eltalált párbeszédekkel. Nem csak a dialógusok minősége, hanem a mennyisége is átlagon felüli. A Sith Lords játékidejének körülbelül 20 százalékát az teszi majd ki, hogy cseverészünk a többi karakterrel.

Patinás újdonságok

Mikor ennyire szenzációs elődöddel büszkélkedhet egy játék, nem is baj, hogy lemásolja annak legjobb elemeit és érdekességeit. A „lemásolja" nem is a legjobb szó ebben az esetben. Inkább úgy fogalmaznék, hogy „meghagyták" az alapokat képező építőkockákat. Aggodalomra semmi ok, mert kifogástalanul működik a második részben is az, ami 2003-ban már annyi embert elvarázsolt. Ezekhez a maradéktalanul jól bevált alapokhoz jönnek az újítások, amelyek egészen elmélyítik, gazdagítják a KOTOR univerzumát. Nem rengeti meg a világot, azonban kifejezetten jó ötletnek tartom, hogy néha-néha a hangsúly áthelyeződik a fő karakterről a „mellékszereplőkre" is, tehát bölcs dolog minden egyes útitársunknak saját magunk elosztani a skill-pontjait. Az Autolevel által megtanított képességeket csodálkozva fogadjuk majd, ha harcra kerül a sor, és éppen nem a főhőst irányítjuk.

Több tonnányi új fegyvert, tárgyat és páncélzatot kapunk, hogy a velünk szembeszálló új (és régi) ellenségek ne éljék túl a csatákat. Továbbá kényeztetnek minket a fejlesztők egy jó nagy adag Erő-érzékeny képességgel, kiegészítve a már jól beváltak sorát.

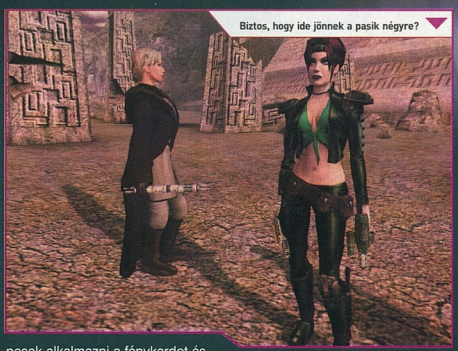
Bevezették az „Influence" rendszert is a karakterek közti kapcsolat „méröeszközeként". Bármit teszünk vagy mondunk, az ugyebár befolyásolja a viszonyunkat a többi útitársunkkal is. Mikor nem helyesen cselekszünk, elvesthetjük a többiek bizalmát, így kevésbé lesznek velünk beszédesek. Ez jelentheti azt, hogy nem mondanak el magukról semmit, amit tudni szeretnénk, vagy csak egyszerűen nem adnak kézzel fogható ötleteket az egyes küldetések megoldásához.

Nem kell állandóan Medpackekre vadászni az Erő-gyógyítás megtanulása előtt sem, ugyanis megfelelő alapanyagokból (a fent említetthez speciel csak vegyszer kell) készíthetünk elsősegélycsomagokat, gránátokat, és még rengeteg más dolgot. Ugyanez visszafele is működik. Nem baj, ha ezeregy-millió tárgy van az Inventory-ban, amit akkor sem használnánk, ha a hátunkra nőne... Mivel ilyen profeszszionálisan rakunk össze különböző dolgokat, a nem kívánatos cuccokat akár alkotóelemeikre is bonthatjuk, és esetleg konstruálhatunk belőlük egy teljesen más funkciójú tárgyat.

FEJLŐDŐ FEJLESZTŐ

A játékot jegyző Obsidian Entertainment még olyan friss a szoftverfejlesztő piacon, hogy szinte még ropog. Említettem már a vezéregyéniséget, Feargus Urquhartot, aki hatalmas szerepjátékok felett bábáskodott a kilencvenes évek második felében. Mikor megkapták a BioWare-től a KOTOR II fejlesztésére szóló megbízást, még csak hét emberből állt a csapat és Feargus padlásán dolgoztak. A játék készítésének legvégső stádiumában már 27-en dolgoztak a projekten. A csapat több mint fele ex-Black Isle munkatárs, a másik fele pedig a Blizzardtól, Troikától, EA-től és a Totally Games-től vándorolt át hozzájuk. A dinamikus fejlődésnek nincs határa, ugyanis már javában a 2006-ra kiírt Neverwinter Nights 2-n dolgozik a team. Feargus szerint ennek a projektnek a vitorlájába 42-43 fős gárda fújja majd a szelet. A Sith Lords szemrevételezése után mérhetetlenül türelmetlen lettem: látni szeretném az Obsidian NWN2-jét!

Ötletes a megoldás, hogy a három Jedi-kaszton belül is lehetőséget kapunk, hogy külön egy-egy területre koncentráljuk karakterünk fejlődését. A fenti kusza mondat keltette ködfelhőt azonnal eloszlatom: a legtöbb RPG-ben azokra a képességekre hajtunk rá, amelyek a mi stílusunkhoz a legközelebb állnak. Minden Jedi máshogy érzékeli az Erőt, és máshogy forgatja a kardját. Nekünk kedvez, hogy három különféle irányba specializálódhatunk: az első vonal szerint mesterien bánunk a fénykarddal, ám kevésbé vagyunk hatékonyak az Erő-képességek használatában. Egyes dolgokat nem tudunk megtanulni, másokat pedig nem tudunk elég hatékonyan használni. A második nyomvonalon haladva pontosan az előbbi ösvény negatívjává válunk: a fényszablyát ügyefogyottan csapkodjuk majd ide-oda, viszont a legkeményebb ellenséget is lefegyverezzük pusztán az Erő használatával. Innen már igazán egyszerű kitalálni, hogy mi az elágazás harmadik útvonala. Hát persze, a középút, „az arany középszer". Egyik képességünk sem lesz száz százalékos, ugyanakkor tökéletes harmóniában leszünk képesek alkalmazni a fénykardot és az Erő legvadabb képességeit is.



Biztos, hogy ide jönnek a pasik négyre?

Xbox verzió

Az újgenerációs videokártyák megjelenésével elérkeztünk ahhoz a korszakhoz, mikor az Xbox grafikája már nem vehette fel a versenyt a PC-vel. (Kivétel erősíti a szabályt: a Riddick játék a Doom3 előtt jött ki a Microsoft konzoljára, és feladta a leckét alaposan az id régen várt programjának. A számítógépes verzió most jelent meg a Vin Diesel főszereplésével készült filmből, mindenki azonnal próbálja ki!) A KOTOR II motorját is megcsócsálta picurkát az idő vasfoga. 2003 nyarán kiválóan nézett ki, ám azóta eltelt másfél év, amely alatt rengeteg grafikai csodát láthattunk. Ez nem azt jelenti, hogy ronda az új Star Wars RPG, hanem mindössze kicsit kevésnek tűnik ma már ez a poligonszám. Mindezek ellenére láthatjuk, hogy az Xbox-nak ez a maximális teljesítménye, mivel néhány helyen leesik az a fránya framerate. Azt mindenképpen hozzá kell tennem, hogy ez mit sem von le a program élvezeti értékéből. Mire kijön PC-n februárra a játék, remélem beépítik a szépséges DirectX 9-es effekteket, és a textúrákon is políroznak keveset. Annyi már most biztos, hogy egy szép nagy adag AA-val és AF-fel ha elképzelem a KOTOR II-t, már nagyságrendekkel jobb képet fest.

Azt hiszem jobb lesz ha félreállunk...

Azok a gonosz bugok...

Az xboxos verzióban nem egy játékhiba fejti ki gyakran igen kártékony, máskor kifejezetten hasznos hatását. Azért bátorkodom pozitívumként felhozni azt a néhány hibát, mert kiaknázásával izzadtságmentesen szerezhetünk például tapasztalati- és Világos oldal pontokat.

Higgyétek el, nem csalás ez... Egy cseppet sem aggódom a bugok miatt sem, mert teljesen biztos vagyok benne, hogy a PC-s változat megjelenésére a nagyon súlyos hibákat kijavítják, és februárban már egy jóval fényesebb verziót telepíthetünk fel winchestereinkre. (Ha visszaemlékszünk, 2003-ban is kiírtották azt a néhány Xboxot kínzó hibát, mire év végén végre kezünk közé vehettük a produktumot.)

Konklúzió

Az Obsidian Entertainment játékán látszik, hogy az alapítótagok mindmind a Black Isle-től vándoroltak el. Árad belőle a profizmus, és igen hatékonyan használja (és bővíti ki) azokat az alapokat, amelyeket a BioWare másfél évvel ezelőtt lefektetett. Nehéz dolguk volt, mert az elvárások - egy ilyen kaliberű első rész után - elképesztően hatalmas méreteket öltöttek. De a Star Wars játékok újra fénykorukat élik, amihez a KOTOR széria jelentős mértékben hozzájárult; az első rész méltó utódja lesz a Sith Lords.

Dante
dante@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Még több Jedi trükk, és mint tudjuk, a jóból sosem árt meg a sok

DVD: Demo, **Videó**, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ **Influence rendszer**
+ **Dialógusok**
- **Bugok**

BÉTATESZT
90%

INFO SONY ONLINE ENTERTAINMENT | SONY ONLINE ENTERTAINMENT | WWW.EVERQUEST2.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 7990 FT

Biztos, hogy ide hívtak meg minket vacsorára? Mi leszünk a főfogás?

Kicsit erősen húztam ki a szemöldökömet reggel azt hiszem...

EVERQUEST II

A MMORPG-k mesterei új kalandra hívnak... Készen állsz?

Kétszeresen is nehéz helyzetben vagyok, amikor az EverQuest2-ről kell írnom: egyrészt, mert időm sem volt eleg, hogy mélyen beleássam magamat, másrészt, mert összesen két oldal állt rendelkezésemre. Mindezeket figyelembe véve azt hiszem, biztosan jelenthetem ki, hogy Vuk keserűsége az enyémhez képest bakfitty, és hogy ennyi önsajnáltatást egy bekezdésbe belezsúfolni minimum kétkamionnyi egóra vall. Akár bele is vághatnék.

FÜGGŐSÉG

Tudtad-e, hogy az EverQuest első fejezetének 1999-es debütálása óta több tragédiával is kapcsolatba hozták? Példának okáért 2003 nyarán Mary Christina Cordell, harminchat éves családanya annyira belefeledkezett a játékba, hogy hároméves gyermekét a tikkasztó hőség ellenére autójában felejtette, a szomszéd által a helyszínre hívott mentők pedig már semmit sem tudtak tenni a kislány életéért. Első indításnál az új epizód - többek között - ezért figyelmezteti is a játékosokat arra, hogy ne felejtsék el, ez pusztán játék.

Azt magabiztosan állíthatom - elkezdve a külsőségek taglalását - hogy az EverQuest2 grafikája korszerű. Mindenfelé poligonban dúskáló, alaposan kidolgozott modellek, és a műfajban ez idáig sosem látott effektek mosolyognak reánk. Ebben nincs is hiba, azt azonban már nem merném kijelenteni, hogy mindezektől függetlenül szép, vagy esetleg stílusos volna.
A probléma ott jelentkezik, hogy a lexikális programozói tudás, és a ma már kötelezően megjelenítendő döbbenetes látvány háttérbe szorítja a designelemeket. Bár az ember látja, hogy minden korszerű, de ez mégsem elég. Hol maradnak a jellegzetes helyszínek, az ötletes külsejű szörnyetegek?
A program nyomokban emlékeztet csak elődjére, a mai technológiai színvonal nem adott eleg teret a cégnél dolgozó kreatív embereknek. Inkább profi, mintsem szép.

A kézikönyv azt írja a kék-sárga sárkányokról, hogy ritka veszélyesek...

Füleinket már jobban elkényeztetni a készítő brigád. A környezet hangjai, a szörnyek hörgései iszonyúan ütősre sikerültek, ehhez pedig páratlan, játékban eddig talán nem is hallott profizmusú, dinamikusan változatott szimfonikus zene társul. Egy szó, mint száz, ezen a téren azt hiszem, a játék kitűnőre vizsgázhat bárkinél.
Még mielőtt elfelejteném, ki is térnék a gépigényre: Bár a SOE korunk erőműveihez képest kellemes minimál konfigurációt adott meg, el kell hogy keserítsem a kedves olva-

KÖZÖSSÉGI ÉLET

Az EverQuest közössége legendás volt a MMORPG-hívők körében, és tapasztalataim szerint nincs ez másképp a folytatás esetében sem. Ha netalántán vételtenül elakadnál egy küldetésben, vagy túl nehéz lenne, ne félj segítséget kérni. Egyrészt van pár magyar játékos a Runneye szerveren (ez deli hazánk függőinek központja), akik szívesen segítenek a kezdő, ám kultúrált játékosnak, másrészt a program stílusából adódóan higgadt, segítőkész emberekkel lehet találkozni. Ha éppenséggel a te segítségedet kérik, próbálj meg válaszolni, elvégre nem olyan nehéz begépelni pár szót, neked semmiség, a kezdőnek viszont hatalmas segítség!

sókat: 1024 DDR RAM alatt nekifeküdni a játéknak leginkább annyira lesz élvezetes, mint figyelni egy felénk robogó gyorsvonatot. Én sajnos csak az általam ajánlott mennyiség felével rendelkezem, és be kell valljam, voltak olyan pontok, amikor aggódva figyeltem a winchesteremet, nem ég-e szét a nagy erőlködésben. A kezdőhelyszínen ez a jelenség még csak a töltésnél állt fent, de később, amint elkezdtem bejárni - vagy inkább beszaggatni - a nagyobb helyszíneket, eszembe jutottak gyermekkorom mesés diafilmjei. A készítő cég előző terméke sem volt kutya ilyen szempontból, de amit ez művel akár a legalacsonyabb részletességen is - ahol mellesleg már a grafikának a profizmusa sem jön elő -, az a szó szoros értelmében hajmeresztő.

Na, de mielőtt elterjedne rólam, hogy pesszimista vagyok, egy huszárvágással át is térnék a belső tartalomra, amely, hogy úgy mondjam, szintén „elég" fontos része egy efféle játéknak. Fajokból rengeteg áll rendelkezésre indulásnál - klasszikusok és egyedi ek felváltva -, mindenki megtalálhatja a neki valót. Az egyetlen, amit kiemelnék, az a kezdésként nem választható lény, ez afféle ajándék lesz az elszántabb kalandozóknak. A karaktergenerálás - akár csak a játék többi része - kissé felemásra sikeredett. Noha az átlagembert lenyűgözheti a rengeteg beállítási lehetőség, sajnos hamar rá kell döbbennie, mindez kizárólag avatárjának arcára korlátozódik. Természetesen a rengeteg, tényleg gyönyörűen megkomponált mozgást lehetetlen lett volna ezer és egyféle külsőre ráigazítani, a játékosnak mégis van egy olyan érzése, mintha egy bizonyos népmesében járna: kap is, meg nem is.

A kasztrendszer komoly reformon ment keresztül. Amíg a tutorial mesterien megtanít minket gyakorlatilag mindenre, amit fontos tudnunk (bemutatja a variálható hotbar rendszert, amellyel minden játékbeli opciót tetszés szerint rakosgathatunk, és megismerteti velünk a felhasználóbarát kezelést) rádöbbenhetünk, hogy nem választottunk magunknak „szakmát". Miután a játék úgymond aktívabb része elkezdődik, fel is teszi nekünk a kérdést: mik akarunk lenni? Kezdetben négy lehetőségünk lesz, ám idővel, magasabb szintekre lépve elkezdhetünk szakosodni a kiválasztott osztályon belül tovább, és később még tovább. Így egyrészt van időnk átgondolni, játékstílusunkhoz mi illik jobban, másrészt a vérpistikéknek egy kisebb lexikont kell majd böngészniük, hahelejétől fogva a tökéletesen hatékony karakterfejlesztést tartják szem előtt.

Mondtam, hogy egyszerűbb lenne lemenni a közértbe, mint neten rendelni...

Ahogy kezdett magába szippantani ez a sokat látott világ - ötszáz esztendővel járunk ugyanis az első fejezet után - és elkezdtem kiismerni a lehetőségeket, végig olyan érzésem volt, hogy a készítők a inkább a SIMS, semmint a World of WarCraft babérjaira törnek. Indulás után nem sokkal rögtön kapunk egy szobát, amelyet ízlés szerint berendezhetünk, és a hősmesterség mellé rengeteg mellékfoglalkozást választhatunk. Bányászhatunk, fát vághatunk, horgászhatunk - és sorolhatnám a végtelenségig. Bár tesztem alatt ezekbe a dolgokba nem sikerült belemélyednem, az feltűnt, hogy mindezektől függetlenül ha tisztességesen fejlődni akarunk, harcolnunk is kell. Apropó, fejlődés: az EverQuest folytatásában kétféleképpen növelhetjük karakterünk hatalmát. Egyrészt irhatunk szörnyeket, és oldhatunk meg - eléggé ötlettelen - küldetéseket, másrészt használhatjuk istenadta képességeinket, amelyek ettől folyamatosan fejlődnek. Az alapötlet jó, a megvalósítás - legalábbis az én meglátásom szerint - sok helyen hibázik. Azt például megértem, hogy minél többet úszunk, annál jobbak leszünk benne, de hogy miért jelennek meg szintlépésenként - se szó se beszéd - új képességeink, esetleg hogy kerül a fejünkbe egy-egy új varázslat - hát ezt már csak az istenek tudhatják...

Fontos még megemlíteni, hogy a program - dicséretes módon - ráhajtott a csapatmunka hangsúlyozására. Egyedül nem túl sok esélyünk van, a nehezebb küldetések teljesítéséhez már alacsony szinten is rá leszünk utalva arra, hogy társakat szerezzünk. Ez eleinte furcsa, később azonban varázslatos élménnyé válik.

Vegyük akkor át még egyszer a játékszabályokat. Tüzet fújni tilos...

Az egyetlen igazi „problémám" a programmal, hogy némi idő után jelentéktelenné válnak a kiszabott feladatok - nincs igazán komoly cél, csupán az, hogy kezdj el élni a világban, amit az elmúlt pár szint alkalmával felszínesen sikerült megismerned. A küldetések megoldása eleinte szórakoztató, később fárasztó, de alkalmat ad „virtuális" barátokra szert tenni. A szakmák gyakorlása sem okoz túl nagy élvezetet, kivéve, ha megmutathatod valakinek, esetleg eladhatod munkád gyümölcsét. A játékosok közti harc jelenlegi hiánya is azt bizonyítja, hogy a SOE baráti közösségek formálását tűzte ki céljául. Ismét készített egy programot, amely bár eleinte megpróbálja veled elhitetni heroikus mivoltát - később azonban se szó, se beszéd, elengedi a kezed, és szabad utat ad neked. Természetesen ez nem baj, ha azt veszszük, hogy egy olyan világban élhetünk második életet, amelybe a valóságban esélyünk sem lenne eljutni. Magam részéről hozzátenném, hogy én szeretem, ha egy játék megmondja, mit tegyek, de aki nyitott arra, hogy új életet kezdjen egy digitális univerzumban... nos, annak tökéletes választás lehet az itthon baráti áron debütáló EverQuest2.

NightBagoly
nightbagoly@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB DX9 VGA, 6 GB HDD, Internetkapcsolat
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A játékosok közti harc túl nagy elvárás?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/**INTERNET** | EVERQUEST - **88%** | STAR WARS: GALAXIES - **90%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | ∞ ÓRA

- **Profi grafika**
- **Döbbenetes mélység**
- **Felhasználóbarát**
- **Hatalmas RAM-igény**
- **Design-hiányosságok**

85%

Durcás a kislány, mert nem vágta le a pajeszát a fordrász....

INFO FIRAXIS | ATARI | HTTP://WWW.ATARI.COM/PIRATES/PIRATES/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: 10990 FT

Ilyen közelről már csak tudok egy méretes lyukat ütni az arcába...

SID MEIER'S PIRATES!

Minden idők egyik legjobb játéka és játékmestere ismét oktat és büntet

Ha látnátok, ahogy itt ülök, és vigyorgok, mint a tejbetök... Örömöm oka, hogy hála a félisten Sid Meiernek, 17 évet fiatalodtam. Az igazi játéktervező zsenit az különbözteti meg az átlagos, vagy az átlagnál valamivel jobb kollégájától, hogy az óváltaluk kitalált címet vagy nem merik lemásolni, vagy a másolatot rövidebb-hosszabb örömködés után átlépi az idő, és belepi a feledés. Így van ez például Molyneux esetében is, és ugyanez áll Meierre is. Civilizationből egy van, és egy kalózos-hajózós cím van, a Pirates!, mely 1987 óta nem talált legyőzőre, pedig az ő esetében azért legalább komoly vetélytársról beszélhetünk, hiszen az orosz Akella a Sea Dogs-sorozattal szép sikereket ért el (a második részt ugye egy ügyes licencvásárlással átkeresztelték Pirates of the Caribbeanre, de ez nem téveszt meg minket). Bevallom, amikor a Firaxis bejelentette a remake-et, felemás érzéseim voltak. Egyrészt felizgultam, naná, hiszen a PC-s „Gold" verzió doboza még ma is szobám fő helyén díszeleg (úgy is, mint egy olyan korszak ikonja, amikor még nem a külső csillogás, hanem a belső érték volt egy játéknál a mérce). Másrészt viszont féltem, mert annyi csalódás ért már felmelegített franchise-címek esetében - egyedül az biztatott, hogy nem valami külsős, „majd mi megmutatjuk" csapat kapta meg a lehetőséget, hanem a Mester maga állt neki a munkának. És itt ér körbe ez a kissé hosszú felvezetés:]{redenc határtalanul boldog és elégedett. És tejbetök.

AZ EREDETI ÉS AZ ÚJ

A Pirates! 1987-ben jelent meg a Microprose gondozásában PC-Booter (egyetlen lemez, a játékkal és önálló „op.rendszerrel"), Apple II, és C64 verzióban, ezt követte '89-ben az Atari ST, majd 1990-ben az Amiga, végül '91-ben a NES port. Később kijött a játék Gold verziója is, '93-ban DOS és Genesis platformra, egy évvel később Windows 3.x-re. A különféle verziók a mai napig kaphatóak és kelendőek, a játék rengeteg díjat és kitüntető titulust gyűjtött az idők folyamán, és egyike a legklasszikusabb videojátékoknak.
Az új játékkal kapcsolatban két érdekesség: hamarosan megjelenik DVD-n a gyűjtőknek szánt kiadás (100 dolláros áron), mely tartalmazza az eredeti verziót is, és készül egy táblás játék is, az Eagle Games jóvoltából, akik már több címet (AoM, Civilization) dolgoztak fel hasonló módon.

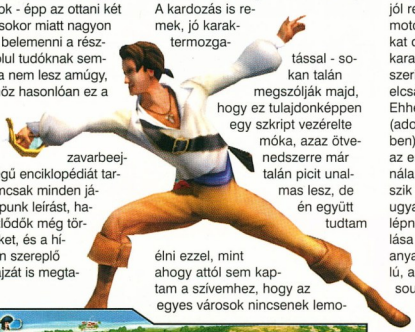
A régi és a mai címet összehasonlítani könnyű, ugyanis ez a játék szinte tökéletes másolata annak, apró, igazán jól sikerült módosításokkal, tökéletes, nem hivalkodó, hanem célszerűen mai 3D-s grafikával megfejelve. Sid Meier ismét fityiszt mutatott a világnak: itt egy alapjaiban 17 éves játék, és jobban lekötí a játékost, mint egy mai „egészestés techdemó", a marketingesek meg a sarokban megehetik a sablonokkal („soha nem látott részletességű", „csúcsminőségű grafika") teleírt papírjaikat. Hoppá, bocsánat.

Pedig alapjaiban olyan egyszerű ez a mű - egy tucatnyi minijáték, egymás után, újra és újra, épp úgy, mint mondjuk a rémálom Magna Cum Laude esetében, amely ugye szintén egy régi sorozat nevével akarja eladni magát (amit én sem fejlesztőnek, sem kiadónak nem fogok megbocsátani). És akkor mégis mitől más, mitől addiktív, miért nem tudsz felállni mellőle? Hát ez az...

Kezdjük azzal, hogy ez az igazi nyílt végű játék. Még az egyébként ezen a téren zseniális GTA-sorozatban is

kénytelen vagy előbb-utóbb a sztorimód küldetéseit bevégezni, ha tovább akarsz lépni. Itt semmire nem vagy kényszerítve. Itt is van egy „vörös fonal": főhősünk 8 éves fejjel végignézte, amint családját egy gonosz nagyúr, eladósodás címén elhurcolta, és 10 év múlva, megerősödve és bosszúra szomjasan nyomukba ered. Ám ez sem kötelez téged semmire. Kapsz küldetéseket is, de ha nem foglalkozol velük, „vétkeid" nem olvassák fejedre. Ha csak hajókázni akarsz, kincsekre vadászni, a kormányzók lányait elcsábítani, megteheted; ha te akarsz lenni hét tenger ördöge, a leghírhedtebb kalóz, csak tessék; ám ha kereskedővér hajt, ügyes adás-vétellel tetemes vagyonra tehetsz szert. És bármikor nyugdíjba vonulhatsz, lezárva ezzel a játékot - és elkezdve egy újat, más variációval, és garantálom, hogy nem fogsz soha két egyforma élményhez jutni, ugyanis mindebben az a szép, hogy akcióid és választásaid teljesen új szituációkat eredményeznek.

A játék eleje a szokásos karaktergenerálás, ám ez is elegánsan egyszerű, ahogy arról hátrébb részletesen olvashattok - épp az ottani két oldalnyi tippcsokor miatt nagyon nem fogok itt belemenni a részletekbe. Angolul tudóknak semmi problémája nem lesz amúgy, mert az elődhöz hasonlóan ez a játék is egy



zavarbeejtő részletességű enciklopédiát tartalmaz, itt nemcsak minden játékelemről kapunk leírást, hanem az érdeklődők még történelemleckéket, és a híres, a játékban szereplő kalózok életrajzát is megtaláljuk.

Maga a kezelés is egyszerűen nagyszerű - gyakorlatilag végig tudod úgy nyomni a játékot, hogy fel sem emeled a kezed a numerikus billentyűzetről. Minden tevékenység - navigálás, mászkálás, harc, tánc, stb. - az 1-9 gombokkal levezényelhető. Épp ezért a kezelőfelület sincs túlbonyolítva: jobbra alul az irányítás súgója, ami kellő rutint szerezve kikapcsolható, balra lent az összes szükséges segédinformáció - ezek, csakúgy, mint a felső szélen megjelenő tájékoztatók dinamikusan, a helyzettől függően változnak. Okos, ügyes, és ami a lényeg: nem öncélúan kérkedő, alig takar ki valamit a lényegből, a fő játéktérből.

A megjelenítést is csak dicsérni tudom. Mint írtam, a Firaxis úgy forgatta át 3D-be az alapművet, hogy az csak előnyére vált. Színpompás, hangulatos a Karib-tenger térsége, jól lemodellezettek a hajók, ha bekapcsolod az extra grafikai elemeket (még ez sem fogja leizzasztani a közepesebb vasakat sem!), a víz is rendben van (az erőmű ugyanaz a Gamebryo motor, mely a Freedom Force és a Morrowind mélyén dolgozott - ebből látszik, hogy egy jó erőforrás milyen rugalmas és hálás társ lehet megfelelő kezekben). A kardozás is remek, jó karaktermozgatással - sokan talán megszólják majd, hogy ez tulajdonképpen egy szkript vezérelte móka, azaz ötvenedszerre már talán picit unalmas lesz, de én együtt tudtam élni ezzel, mint ahogy attól sem kaptam a szívemhez, hogy az egyes városok nincsenek lemodellezve, mint mondjuk a PotC esetében, nekem jobban bejön, hogy pár menüpontra kattintással lerendezhetek mindent. Van egyébként 3D-s város, mint labirintus, amelyben egy-egy minijáték keretében osonhatunk börtönből szökés, vagy egy városba belopózás cí-

mén, ez is ötletes és izgalmas. A városok elfoglalása szintén érdekes, itt TBS-módra, körökre osztott „sakkjátszmában" tologathatjuk csapatainkat. Igen látványosak és jól rendezettek, filmszerűek a játék motorjával hajtott animációk, az sokat dob az egészen, hogy látszik karakterünkön az öregedés. És ami szerintem hab a tortán: a leányzók elcsábításának alapeleme, a tánc. Ehhez hasonló megoldásokat (adott gomb lenyomása jó ütemben) már sokszor láttunk, például az említett MCL esetében is, de nálam ez vitte el a pálmát. Itt látszik igazán a 3D értelme - a csaj ugyanis a kezeivel jelzi, merre kell lépni, fordulni, és az egész animálása egyszerűen mesteri. A zenei anyag hasonlóan magas színvonalú, akár megérné kiadni külön soundtrack albumon, ez ügyis divat mostanában. Ez sem hiányzik, egyszerűen helyén van, akár a nyílt vízen hajózol, akár a bálteremben forgolódsz.

Nem mehetek el persze a hibák mellett. Nekem nagyon hiányzott a profilkészítés, és a mentések sem jól kidolgozottak - van egy automatikus tárolás városba érkezéskor és tengeri csata előtt, ezen kívül viszont 15 hely van archiválni, ám ezeket nem nevezhetjük át, így több karakter esetében jobb megoldás híján papíron kell vezetni, melyik állás hová tartozik. És ami külön fájdalom, hogy nincs többjátékos üzemmód, azért ez a cím megkívánta volna ezt - de ugyanez állt a Civilization III-ra is, talán ehhez is kapunk egyszer egy „multivitaminos" kiegészítőt.

Feni sirámok persze eltörpülnek a nagybetűs élmény és hangulat mellett. Képtelenség otthagyni a játékot, lebilincselő és magával ragadó az egész. Meier mester szokásos mosolyával hátradőlhet szék-

ben, az ipar nagy része végre önvizsgálatba kezdhetne, mi meg boldogan vigyoroghatunk - mint a tejbetök.

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (DX 9), 1,3 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért csak 17 évente?

DVD: Demo, Video, Hang, Webkit, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | PIRATES OF THE CARIBBEAN - 79% | SEA DOGS - 88%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 40 ÓRA

- + Kitűnő grafika és zene
- + Hangulat, élmény!
- + Játéktervezési iskola...
- − Többjátékosmód hiánya
- − Egy-két apróbb hiba

92%

INFO TROIKA | ACTIVISION | WWW.VAMPIREBLOODLINES.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 10.990 FT

Lányok, ne hagyjátok abba! Már csak pár lépést kell megtanulnotok a társastáncból...

Aha, szóval innen írta a leveleit az a mocsok hermafrodita...

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

A sötétség megelevenedik...

Bizony sok-sok év telt már el azóta, hogy a White Wolf brigádja megalkotta a sötétség világát, amelynek köszönhetően megismerkedhetett eleinte Amerika, később pedig Európa is a Vampire - The Masquerade című szerepjátékkal. Az offline RPG azóta is sikertsikerre halmoz, ám nyitott az újfajta megjelenítési módra is, azaz a számítógépes játékok felé. Ennek bizonyítéka a pár éve debütált Vampire - Redemption, amely ugyan nem aratott osztatlan sikert, ám neve így is fennmaradt, s úgy látszik elég hasznot is hozott ahhoz, hogy ezúttal újabb köntösbe burkolva, s rengeteg apróséggal kibővítve megújuljon. A Troika által készített program pedig végre-valahára megérkezett. Lássuk, hogy milyen reményekkel is vághat neki az eladási listák meghódításának.

MASQUERADE PONT

Ahogy azt már említettem, főhősünk a Kamarilla csoportosulásába tartozik, ezért aztán ugyanúgy vigyáznia kell a maszkabál fenntartására, mint minden ide tartozó egyednek. Ez azt jelenti, hogy nem fedheti fel büntetlenül magát halandók előtt, mivel ezzel súlyosan sértené a törvényeket. Ilyen cselekmény például látványos diszciplínákat használni rengeteg ember előtt, de ugyanebbe a kategóriába tartozik a tömeg előtti vérszívás. Minden ostoba cselekedet után egy pontveszteséget szenvedünk, ha pedig pontjaink száma nullára csökken, akkor véget ér halál utáni életünk, azaz a játék.

Az előző epizódtól eltérően a sztori napjainkban játszódik, s ezúttal végre nem egy kötött karaktert személyesíthetünk meg, hanem mi magunk választhatjuk ki, hogy mely klánhoz tartozunk, s hogy férfival vagy nővel próbáljuk meghódítani az éjszakát. A karaktergenerálás meglepően jól sikerült, kezdőknek még csak agyalniuk sem kell, hiszen ha igénylik, akkor a játék feltesz néhány kulcskérdést, hogy milyen típusú játékmenetre lenne igényünk, s ennek függvényében ajánl fel egy szerinte megfelelő alakot. Akik azonban nem akarnak élni az automatika nyújtotta segítséggel, netán ki akarják élvezni a World of Darkness rendszerének briliáns karaktergenerálását, azok karakterlapjukon szépen elosztogathatják a kezdeti pontokat, s eldönthetik, hogy főhősük mihez is értsen, s hogy mely klán diszciplínáival induljon neki kalandjainak. A helyzetet megkönnyítendő lássuk, hogy mely csoportosulások közül is választhatunk:

Brujah: lázadók, anarchisták, akik hatalmas testi erővel rendelkeznek, s mindenük a totális szabadság felemelő érzése. A fizikai harc nagymesterei, s diszciplináik is főként ezen tulajdonságukat próbálja tápolni, de természetesen puszta kezük mellett szívesen használnak pisztolyt, kardot is. A Kamarilla (a vámpírklánok szövetsége) örök elégedetlenkedői, nem szívlelik túlzottan, ha irányítani próbálják őket, s megpróbálják a vámpíréletből adódó lehetőségeket kihasználni.

Malkavian: az őrültek. Valószínűleg már emberi életükben is valamilyen tébolytól szenvedtek, ám a vámpírrá válás borzalma még inkább kikezdte elméjüket, így aztán mindegyikünknek megvan a maga dilije. Skizofrénia, üldözési mánia, vagy bármi-

lyen elmebaj, a lényeg, hogy az agyuk nem tiszta. Kétségtelen tény, hogy emiatt viszont a többi vértestvér tart tőlük, nem is beszélve azon szerencsétlen halandókról, akiket

EMBERSÉG PONT

Ahogy az offline szerepjátéknál, itt is rendelkezünk úgynevezett emberség pontokkal. Ez hivatott arra, hogy vámpírunk ne váljon véresszájú gyilkológéppé. Mikor a halandóból halhatatlanná válik, megmarad néhány régebbi érzése, ám ez folyamatos terhelésnek van kitéve, hiszen az újdonsült lénynek időnként gyilkolnia kell, végignéznie szerettei halálát és egyéb lélekgyilkoló metódusokon átesnie. Éppen ezért nem ölhetünk minden következmény nélkül (ez persze csak az ártatlan polgárokra vonatkozik), ha ugyanis ezt tesszük, akkor a humanity értékünk folyamatosan esni fog, így egyre nehezebben áll ellen a fenevad csábításának, s egyéb hátrányokat is elszenvedhet.

összehozott velük a sors. Szívósak a harcban is, de az őrjítés a a fő diszciplínájuk.

Tremere: boszorkánymesterek, akik a legendák szerint valaha egy emberi szektát alkottak, ám mágia iránti vágyuk miatt önként feladták emberségüket. A harc semmiképpen sem az erősségük, ám ezt pótolja szerteágazó, s igen erőteljes varázslatrendszerük. Nem kezdőknek ajánlott ez a klán, hiszen eleinte nehézkesebb a velük való játék.

Toreador: művészlelkek, akik képesek órákon át bámulni egy-egy kü-

lönleges festményt vagy szobrot. Kifinomult stílusú manipulátorok, általában pénzügyi gondjaik nincsenek, kapcsolatokban nem szűkölködnek. Nem a harc az elemük, ám a háttérből igencsak képesek megkavarni a szálakat.

Nosferatu: szörnyszülöttek. Ők azok, akiknek a látványa még a többi vértestvért is képes elbizonytalanítani, hiszen vámpírrá válásukkor szörnyűségesen eltorzul a testük, ennek következtében persze az emberek világától távol tartják magukat, főként a csatornarendszerekben tanyáznak. Kiváló harcosok, a diszciplínáik is igen erősek, arról nem is beszélve, hogy amiről ők nem tudnak, az nem is létezik.

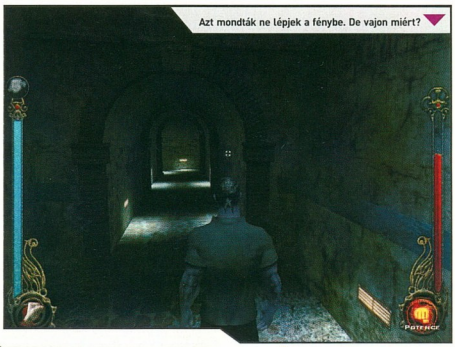
Gangrel: valamilyen szinten a modern Elfek megtestesülései, már ami az állatvilággal való bensőséges kapcsolatot illeti. Visszahúzódó, magányos harcosok, akik sokkal jobban érzik magukat a természetben, mint a városokban. Állatias ösztöneik miatt talán a legkiválóbb harcosok, ám nem örvendenek a legnagyobb megbecsülésnek a vámpírtársadalmon belül, igaz ez őket a legkevésbé sem zavarja.

Ventrue: arisztokraták. Ők irányítják a Kamarillát, próbálják megvédeni

Lehet, hogy mégis meg kellett volna hirdetni a demonstrációt...

a szabályokat, s eltakarni az emberek elől az igazságot. Nem a legjobb harcosok, ám erre nincs is szükségük, hiszen általában városokat uralnak, arról nem is beszélve, hogy szellemi képességeik által bárkire képesek ráerőltetni akaratukat, s ha mégis harcra kerülne sor, akkor diszciplínáik segítségével inkább másokat uszítanak a botor kihívóra.

A témával kapcsolatban érdemes még kitérni a két nagy szövetségre is, hiszen többek között kalandjainknak is részét képezi a zavaros vámpír-politika.



Kamarilla: A legnagyobb vámpírszövetség, lényege a Maszkabál fenntartása, azaz, hogy a vértestvérek létezését még csak ne is sejtsék a halandók, ezzel elkerülendő, hogy bizonytalan kimenetelű harcokba bocsátkozzanak az emberiséggel. Röviden összefoglalva: egyszerűbb irányítani, s kihasználni, mint mindenkit harcban legyőzni.

Sabbath: Kisebb, ám egyre nagyobb befolyásra szert tevő szervezet, amely a Kamarillával ellentétben nem tiszteli az öregek hatalmát, s céljuk az, hogy minél erőteljesebben demonstrálják a botor halandók előtt önön erejüket s szörnymivoltukat. A két testvériség között folyamatos, elképesztően véres harc dúl a városok és országok feletti uralomért.

KEZDETEK

A játék kezdetén egyből megismerkedhetünk pártfogó vérszívó barátunkkal, aki fel is ajánlja segítségét - első indítás esetén érdemes elfogadni ezt, hiszen ezáltal egy kb. 10 perces tutorial részt teljesíthetünk, amely meglepően jól sikerült, így aztán rövid idő alatt megtanulhatjuk a legszükségesebb ismeretek helyes használatát, no és persze némi kezdőfelszereléssel is ellátnak, melyet amúgy csak kemény zsozsóért tudnánk megszerezni. A történet Los Angelesben játszódik, pontosabban annak négy részében: Santa Monica, Downtown, Hollywood és Chinatown utcáin küzdhetünk meg az ellenséges erőkkel (plusz a csatornahálózat), itt szerezhetjük be az információkat, no és persze a napi betevő véradagunkat is.

GRAFIKA ÉS HANGHATÁSOK

A játék alatt a Half-Life 2 grafikus motorja keteg, ez bizony igencsak jó előjelnek tűnt, sajnos azonban nincs okunk üröm nélküli örömre, a fejlesztők bizony

sokkal többet is kihozhattak volna belőle, hiszen elég sok technikai bug figyelhető meg (főként a videók esetén), a város és a tereptárgyak kivitelezése pedig csak egy halvány jó érdemjegyet kaphat így 2004 vége felé. Jobb a helyzet az emberek terén, láthatóan rájuk sokkalta több időt fordítottak, az arcok és a mozgás igen élethűvé teszi az NPC-ket. Hasonló a helyzet a zenével is, tökéletesen illenek a betétdalok az éjszaka hangulatához, ha kell, akkor rettegni fogunk, ha kell, akkor felpörögni a közelgő harcra, s ha éppen arra szottyan kedvünk, akkor akár valamely klubban táncra is perdülhetünk a jó muzsikára. A gépigény viszont igencsak fordított arányosságban áll a vizuális megjelenítéssel, egy igen-igen izmos proci, sok RAM, s egy bika videokártya nélkül ugyanis még minimum grafikán is képregényszerűvé avanszálódik a nyílt terepen való mászkálás.

NPC-K, ÉS A TÖBBIEK

A Bloodlines kétségkívül egyik legnagyobb pozitívuma a nemjátékos karakterek megvalósítása, szinte mindenkivel elbeszélgethetünk, mindenkitől elcsíphetünk néhány hasznos információt, s ha a megfelelő képzettségekkel rendelkezünk, akkor akár manipulálhatjuk, vagy meg is ijesztheţjük őket. Ha agresszívan lépünk fel, akkor vérmérséklettől függően megpróbálnak elmenekülni, vagy megtámadnak, ha azonban megmutatjuk valódi arcunkat, akkor sikoltozva rohannak, vagy kuporognak a földön az életükért könyörögve. Természetesen nem érdemes túlzottan sokat balhézni, hiszen a rendfenntartó erők is képviseltetik magukat, s bár egy ember nem ellenfél, ám hamar erősítést kapnak, s a szakadatlan golyózáporban még egy hallhatatlan is képes elhalálozni. Éppen ezért érdemes inkább az apró, sötét sikátorokban pótolni a vértartalékunkat, s ha már megtörtént a baj, akkor egyszerűbb egy kis ideig rejtőzni, amíg le nem szállnak rólunk. Az is magától értetődik, hogy nem csak emberekkel találkozunk, hanem más vérszívókkal is, akikkel általában érdemes barátságosan elbeszélgetni, s csak a végső esetben harcra kelni, bár legtöbbjük nem a legszívósabb fajtába tartozik. Más a helyzet a farkasemberekkel s egyéb természetfölöttiekkel, őket bizony eleinte a lehető legnagyobb ívben kerülni érdemes, hiszen könnyen akartam én egy Counter-Strike-szerű taktikai kommandós rendszert használni, de ennél mindenképpen többre számítottam, mert így bizony az ember egy idő után kénytelen-kelletlen a fizikai harcot fogja favorizálni, az értelmetlen, s néha kínlódás-gyanús tűzpárbajok helyett.

DISZCIPLÍNÁK

Minden vámpír rendelkezik úgynevezett diszciplínákkal, amelyeket dén miszlikbe aprítják kedvenc káinitánkat.

HARC

Első s külső nézeti kameramódot is választhatunk, ám ha pusztakezes harcra kerül sor, akkor csak a második lehetőség adott. A küzdelem igen látványos, főként ha bevetjük különleges vámpírerőinket is: az ellenfelek rongybabaszerűen repülnek métereken keresztül, gyakorta ledöntve egy-egy bámészkodót is a lábáról, s az ellenség intelligenciája sem rossz, igaz néha jókorát képesek bakizni. Más a helyzet, ha rendelkezünk valamilyen tűzfegyverrel, amelyek esetében az egyszerű pisztolytól a Rambót idéző gépfegyverekig terjed a választék. Ekkor az FPS-nézet is használható, sőt igen erősen ajánlott csakis így lövöldözni, mert bizony ezt a részt finomíthatták volna még a fejlesztők, egyrészt kicsit vontatott, másrészt pedig ha a célpont mozog, (főleg ha közeledik) nagyon nehéz eltalálni. Szó se róla, közelébe eső lénynek, s megpróbálja őket megölni, ez persze együtt járhat emberség-, és maszkabál pontok elvesztésével is. A legjobb módszer a megelőzésre a magas emberség pont, s a megfelelő vérpont-tartalék. Ha ugyanis ez elfogy, s nem tudjuk gyorsan utántölteni, esetleg főhősünk megijed vagy túl nagy sérülést szenved el, akkor jöhet a fenevad, s a vele járó pusztítás.

vérpontjaiból használhat. Az azonban, hogy mely varázsformulákat ismeri kiválasztottunk nagyrészt a klánválasztásunktól függ, hiszen mindössze egy közös induló formulával rendelkezik

Hogy ezek a marketingesek mit ki nem találnak...

MÁRIS KÉSZÜL A PATCH

Bár csak most jelent meg a játék, a Trojka már gőzerővel készül az első hivatalos patch-csel, amely ha minden igaz, a technikai bugokat és az embertelen gépigényt próbálja kiküszöbölni. Sajnos ezen már semmi meglepő sincs, hiszen tízből nyolc programnál hasonló akcióra van szükség, mivel a kiadók túl kevés időt adnak a fejlesztésre, s néha maguk a fejlesztők sem tesznek meg mindent azért, hogy kellő mértékben leteszteljék fejlesztésüket. Reméljük, hogy minél hamarabb kikerül a netre (s persze újságunk CD-mellékletére is) az update, s esetleg bugfixek mellett néhány extra funkciót is belecsempésznek, ha már nem számíthatunk végleges verzióra a megjelenésnél..

A FENEVAD

Az átváltozás után kettős személyiségűvé válik emberünk, hiszen egyrészt megmarad - igaz igencsak torzult formában - eredeti személyisége, ám egyúttal a fenevad is beleköltözik, amely arra ösztönzi, hogy gyilkoljon. A fenevad célja, hogy átvegye az irányítást, s erre bizony néha lehetősége is lesz a játék folyamán. Ha megtörténik, akkor egy ideig nem mi irányítjuk karakterünket, aki nekiesik minden

Mondtam, ha van lövé, odaadom a 9 kilós szarvasgombát...

Szerintem most ráhúzom a vizeslepedőt...

mindenki, a többit általában csak az adott kaszt képviselői sajátíthatják el. Minden spirituális erőnek értéke van, mégpedig egytől ötig terjedően, természetesen szintlépésnél ezeket belátásunk szerint tápolhatjuk, de akár csökkenthetjük is. Általánosságban elmondható, hogy érdemes valamely fizikai erőre ható képességet minél magasabb szintre fejleszteni, hiszen bármely csoportba is tartozunk, időnként harcolnunk kell, s bizony e nélkül könnyen a végső halál markába kerülhetünk az éles szituációk során.

KÉPZETTSÉGEK

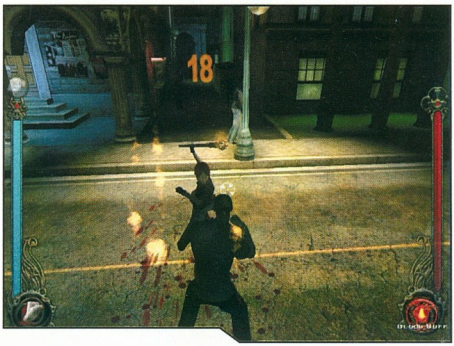
Szintén hatalmas piros pontot érdemel a képzettségek beépítése a játékba, hiszen ezáltal nagyobb a variációs lehetőségünk a cselekmények során. Jó példa erre, hogy bolyongásaink során gyakorta fogunk számítógépekre akadni, amelyek elé beülve értékes információkat tudhatunk meg pl. egyes delikvensek e-mailjeiből, de előfordul, hogy kinyithatunk biztonsági ajtókat, kikapcsolhatunk biztonsági berendezéseket, stb. Ezek a lehetőségek az esetek nagy részében kóddal vannak védve, amelyeket bizony csak időnként találunk meg egy-egy papírfecnire felfirkálva. Sebaj, hiszen ha a karizmánk, s a manipulációs képességeink fel vannak fejlesztve, akkor beszerezhetjük a megfelelő személytől is a szükséges kódokat, ha viszont a hekkerkedés nemes tudományát tanuljuk, akkor egész egyszerűen lefuttathatunk egy kódfeltörő programot, amely után már nyugodtan

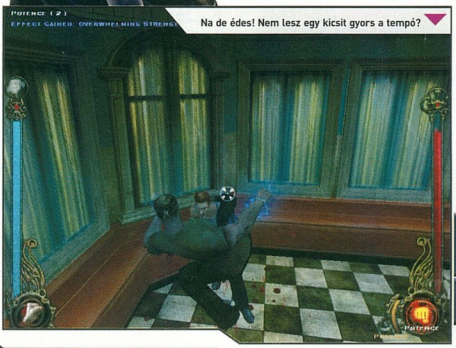
Ha már ilyen jó a felsőtestem, indulhatunk is a beach-re...

csemegézhetünk az adatok között. A fejlesztőknek mindenesetre volt humorérzékük, hiszen az e-mailek között időnként rálelhetünk egy-két az életben is jól ismert, s gyakorta megkapott spamre, máskor pedig őrültebbnél-őrültebb páciensek életrajzi adatain vihoghatunk. Természetesen a képzettségekben is folyamatosan fejlődhetünk a szintlépések során, a lehetőségekből pedig rengeteg akad, hiszen jó pár különböző, és igen hasznos skillt vehetünk fel, amelyeknek általában még specifikációi is akadnak.

VÉGSZÓ

Bajban vagyok az értékeléssel, hiszen mind negatív, mind pozitív meglepetések értek a játék folyamán, de a leginkább azt éreztem, hogy Trojkáék bizony még nem készültek el teljesen a művel, s ha teágazó képzettség-rendszer, jól eltalált zenei alátétek mellett. Maradjunk tehát annyiban, hogy aki szeretne egy kicsit vámpírt játszani, s szereti egy RPG-ben a kalandjáték-elemeket, az feltétlenül próbálja ki, s velem együtt reménykedjen, hogy talán egy kiegészítő formájában hamarosan semmi panaszra nem lehet okunk.





Retee
retee@pc.games.hu

VAMPIRES
The Masquerade - Bloodlines
NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Vampire: The Masquerade - Bloodlines játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre: Melyik cég fejlesztette ki a játék megjelenítéséért felelős grafikus motort? Hogy hívták az első részben választható karaktereket? Soroljon fel hármat a választható klánokból!

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Vampire: The Masquerade Bloodlines játék 1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 1.5 GHz, 256 MB Ram, 128 Mbyte VRAM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Hova tűnt a multiplayer?

DVD: Demo, Videó, Patch, Hatter, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | VAMPIRE: REDEMPTION - 86% | BLOOD OMEN 2 - 80%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 22 ÓRA

- + Hangulat
- + Képzettségek
- + NPC-k
- − Grafikai bugok
- − Lőfegyverek irányítása

85%

SZIMULÁTOR/SPORT

BEMUTATÓK

73 GTR

Az európai túraautó bajnokság teljes értékű szimulációjára vállalkozó GTR fejlesztése hamarosan befejeződik. A tervek szerint 2005. első negyedévében megjelenő versenyprogram egy bétaverzió erejéig vendégeskedett szerkesztőségünkben, felkínálva a lehetőséget egy hosszabb bemutató összeállítására. Az előzetesből ki fog derülni, hogy a GTR a szimulációk keményvonalas képviselői közé fog tartozni, az EA F1 Challenge nyomdokait követi, profi és összetett alkalmazás lesz, igazi hardcore szimulátor.

LEÍRÁSOK

76 PRO EVOLUTION SOCCER 4 - 88%

Jó érzés, hogy végre megvan a lehetőségünk a választásra! Nem, továbbra sem fogunk politikával foglalkozni a PC.Games-ben (legalábbis amíg Bear rendesen szedi a gyógyszerét :]), én most a focijátékokról beszélek: itt van ugye a FIFA, amely egy jó kis játék, de tavaly óta nem egyeduralkodó. A Pro Evolution Soccer már a harmas epizóddal is rengeteg PC-s focirajongót csábított el, s az új rész minden bizonnyal tovább folytatja a hódítást. Már csak egy harmadik alternatíva hiányzik... vagy ennyire ne legyek telhetetlen?

78 CROSS RACING CHAMPIONSHIP - 78%

Az ISANE nagysikerű magyar fejlesztőcsapata újra nagy dobásra készült; egyetlen játékba több mint 6 stílust szerepeltetve készítette el új autóversenyzős szimulátorát. A programot, melyet egyelőre csak a hazai közönség vásárolhat meg, C5 kollégánk tesztelte, sajnos meglehetősen megkeseredve, aminek okát megtudhatjátok a teljes leírás áttanulmányozásával.

SZIMULÁTOR/SPORT KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Moto-X
- Elite 4
- Lotus Challenge
- Juiced
- The Battle of Britain
- Championship Manager Online
- Wakeboarding Unleashed
- Combat Flight Simulator 4
- World Racing 2

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Silent Hunter III — 2005/03 TDK Mediactive
- X2: The Return — TBA Microsoft
- GTR — TBA Aspyr
- UEFA Champions League 2004-2005 — TBA Eidos
- Pro Evolution Soccer 4 — TBA Eidos
- NFS: Underground 2 — TBA UbiSoft
- Euro Rally Champion — TBA THQ
- Top Spin — TBA TBA
- Ford Racing 3 — TBA Xicat Interactive
- FlatOut — TBA Konami

A MÚLT - TOPLISTA

- 1. Richard Burns Rally — E.Arts
- 2. Need For Speed: Underground — E.Arts
- 3. Pro Evolution Soccer 3 — Konami
- 4. Colin McRae Rally 2005 — Codemasters
- 5. Toca Race Driver 2 — Codemasters
- 6. Freelancer — Microsoft
- 7. Need for Speed: Underground 2 — E.Arts
- 8. Lock On: Modern Air Combat — UbiSoft
- 9. NHL 2004 — Electronic Arts
- 10. Fifa 2005 — Electronic Arts

INFO SIMBIN DEVELOMENT TEAM | 10TACLE STUDIOS AG | WWW.GTR-GAME.COM | 2005 ELSŐ NEGYEDÉV

Na fogadunk, hogy nem mered lenyomni azt a kis piros autót?

Olyan gyorsan megyek, hogy elhagytam az egyik texturámat...

GTR

Újabb trónkövetelő érkezik hamarosan

Vérprofi szimuláció, kőkemény realitás, az EA F1 Challenge nyomdokain; valósághű pályamodellek, csapatok, pilóták és autók a FIA GT ETCC védjegyével. Egy (jó hosszú) mondatban körülbelül így lehet jellemezni a SimBin fejlesztőcsapata által 2005. első negyedévében tervezett megjelentetésű GTR túraautó szimulátor játékot. A fejlesztők jóvoltából szerkesztőségünkhöz eljuttatott bétaverzió már szinte mindent tartalmazott, csak éppen a meglehetősen ígéretesnek tűnő többjátékos opciót nem. Hölgyeim is Uraim! A teszt alapján elöljáróban legyen elég annyi, hogy a GTR egy igazi ütős, hardcore szimuláció lesz, sem több, sem kevesebb. Ennek okán a Need For Speed stílusát kedvelők, jobb, ha messze elkerülik az alkalmazást, és nem is próbálkoznak vele; ez a játék a valódi autószimulátorosok ínyenc csemegéje akar és fog lenni.

Cél a valósághűség

A SimBin fejlesztői a GTR elkészítésének munkálatai közben mindent a minél életszerűbb képi ábrázolás és tökéletes szimulációs hatások elérésének szentelnek. A csoport tagjai már régebbről ismerik egymást: mindannyian tagjai voltak annak az interneten önszerveződött közösségnek, akik a mai napig méltán nagy népszerűségnek örvendő, talán legismertebb Electronic Arts F1 Challenge-modifikációt készítették, túraautókra cserélve le minden F1 kocsit. A szabadidő terhére végzett munka (a mod ingyenesen került terjesztésre), nem volt hiábavaló: a „referenciát" elégségesnek ítélték a FIA GT ETCC médiájáért felelős szakemberei, a SimBin meglepően kevés idő alatt (mindössze három hónap), 2004. október 6-án megkapta a GT világbajnokság exkluzív licenszjogait, így a készülő programban a FIA GT 2003-évi hivatalos adatai kerülhetnek be. A FIA GT engedélyével a játékban valamennyi hivatalos pilóta és csapat szerepelhet valódi néven; nincs szükség semmiféle kényszerű

ETCC F1 CHALLENGE MOD

A 2003 év végén megjelent ingyenes modifikációval, az F1 Challenge tulajdonosok szinte egy teljes értékű új játékot kaptak. A Forma 1 versenyhelyszínek megtartásával az ETCC F1 Challenge Mod lecserélte az összes F1 versenyautót az European Touring Cars Championship túraautóira. A Mod telepítésével a 2003 évi 16 ETCC csap 32 autójának volánját vezethették a játékosok. Az ETCC F1 Challenge Modban 7 autótípus (Alfa 156 GTA, BMW 320i E46, Volvo S60, Seat Toledo Cupra, Honda Civic Type-R, Skoda Superb, Audi A4) lehetett választani. A modifikáció készítői az interneten verbuválódtak össze a lelkes közösség magjából, a siker után szerveződött 2003. decemberében a SimBin fejlesztőcsapata.

FIA GT 2004 CHAMPIONSHIP

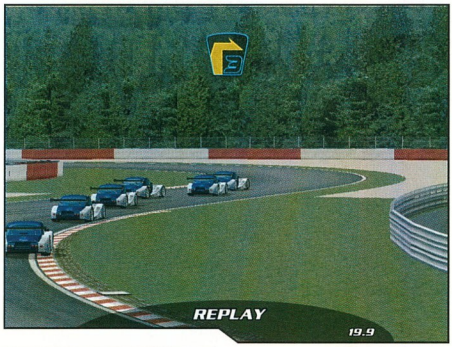
Az idei világkupa (ez a FIA GT fennállásának 8. szezonja) az elvárásoknak megfelelő eredménnyel zárult. A BMS Scuderia Italia mindkét csapata kitett magáért; az olasz istálló 11 pilótája közül 6 foglalta el az idei FIA GTR képzeletbeli trónját. A kimutatásban láthatjátok, hogy a 2004-es év legjobb autója (az előző évi eredményt megismételve) az F1-hez hasonlóan a GTR-ben is a Ferrari lett, látszik, hogy a fejlesztések eredményei párhuzamosan beépülnek mindkét versenysorozatba. A hat legsikeresebb pilóta közül négynek is a kedvenc pályája a belgiumi Spa-Francorchamps, mely természetesen szerepelni fog a SimBin játékában is, a többi 9 hivatalos FIA GT versenyhelyszín mellett.

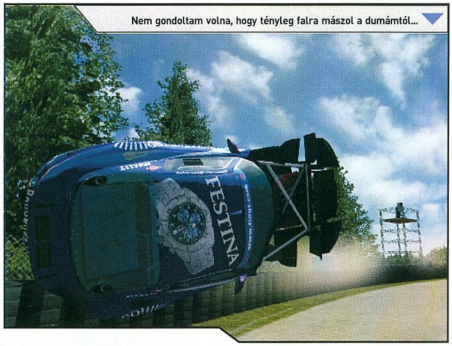
Pilóta	Pontszám	Csapat	Autó	Nemzetiség	kedvenc GTA pálya
Luca Cappellari	85,00	BMS Scuderia Italia 2.	Ferrari 550 Maronello	olasz	Spa
Fabrizio Gollin	85,00	BMS Scuderia Italia 2.		olasz	Monza
Matteo Bobbi	74,50	BMS Scuderia Italia 1.		olasz	Spa
Gabriele Gardel	74,50	BMS Scuderia Italia 1.		svájci	Spa
Enzo Calderari	55,00	BMS Scuderia Italia 2.		svájci	Spa
Lilian Bryner	55,00	BMS Scuderia Italia 2.		svájci	Suzuka

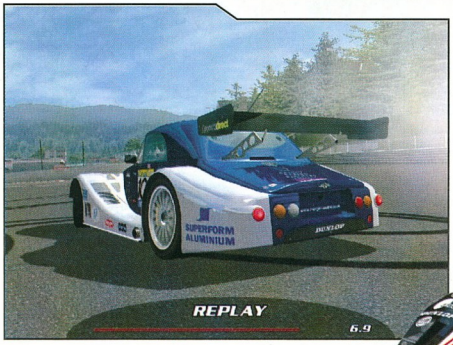
rű átkeresztelkedésre és kínos csúsztatásra. A licensz exkluzivitását az adja, hogy a fejlesztők hozzáférhettek a csapatok által mért, versenyek alatt összeállított speciális adatbázisokhoz is.

Hi-tech modellezés: GPS és MoTeC

A programozók rendkívül sok munkát fektettek abba, hogy a versenysorozat hivatalos tíz helyszínét a lehető legpontosabban tudják modellezni. A FIA-tól kapott adatokon felül a SimBin GPS-es technológiával saját felméréseket is készített minden versenypályáról, melyeket több ezer - a helyszíni bejárásokon - készített fotóval egészített ki. A GTR-ben a modellezés kiterjed a pályák nyomvonalának közvetlen környezetére is, így például a játékban fellelhető lesz minden olyan apróbb gödör, vagy mélyedés is, amit a kicsúszások lefékezésére szolgáló homok- és kavicságyakon bemértek a fiúk.
A pálya és közvetlen környezetének valósághű modellezése a GTR esetében nemcsak a vonalvezetésre fog kiterjedni. A játékban a pálya együtt fog „élni" a versennyel. A SimBin minden versenypályáról MoTeC technológiával mért adatokat gyűjtött össze, melyeket kiértékelve olyan fizikai modellt dolgozott ki, amely a versenyek időtartamától függően hat ki a kocsikra. (A játékhoz kapunk egy MoTeC Interpreter nevű felhasználói programot, amellyel minden verseny alatt statisztikai adatokat tudunk majd gyűjteni és értékelni.) Például az első körökben a hideg, poros aszfalton jobban fognak csúszni a GTR-ben a kocsik, majd a körversenyek felétől ahogy a pálya egyre tisztább lesz tapadósabbá, gyorsabbá fog válni az aszfaltcsík, ami visszahat a kocsik teljesítményére, taktikaváltásra kényszerítve a játékosokat. Ez persze nem azt jelenti, hogy a GTR-ben nincs esély a győzelemre, inkább ellenkezőleg; folyamatos összpontosítást igényel majd a játék mindenkitől, így adva meg a műfaj savát-borsát a felhasználóknak. A pályáknál maradva a fejlesztők ígérete szerint a játékban nagy szerepet fog kapni a dinamikus időjárás-változás is: a verőfényes kéklő égbolt először elfelhősödve a látásviszonyokat fogja befolyásolni, a felhőket követő zápor hatását a pályák fizikája már biztosan sejtitek, erről még csak annyit, hogy az időjárás viszonyok okozta menettulajdonság-változásokat szintén valós, a FIA GT csapatok által mért adatok alapján modellezik le a programozók.







Külcsíny és belbecs

A GTR menüje inkább funkcionális, mint tetszetős; alaphangon némileg technós beütésű (a műfajra könnyű asszociálni, mert mind a menü alatti, mind a játék közbeni zenei stílus techno). A játék fő struktúrája szerint három játékmód választhatóságán fog alapulni. Az arcade mód nélkülözi az aprólékos beállítási lehetőségeket, itt az azonnali játék a cél. A legkönnyebb versenymódon belül lehetőségünk lesz a 11 kupaverseny helyszínét külön-külön teljesíteni, vagy végigtolhatjuk a teljes kupasorozatot is. A Semi-Pro mód köztes átmenet az arcade és a szimuláció között; itt már mindent állíthatunk autónkon. Ebben a módban közel fél tucat segítséget kérhetünk az irányításban a programtól, mint például automatafékezés, optimális kanyarívek használata, automata sebességváltás, stb. Sőt, itt is be tudjuk kattintani a teljes AI felügyeletet, az EA F1 szériájából ismert módon. A GTR vitathatatlanul embert próbáló játékmódja a sorban utolsó, harmadik: Simulation. Itt minden úgy van, ahogy a valódi versenyeken. A bétaverzióban ebben a módban találtam meg a legtöbb egyedi vonást a játékban; hozzáteszem, ha így marad a nehézség (brutálisan jók a gépi ellenfelek), megkockáztatom, hogy még az igazi fanatikus rajongóknak is csak több izzasztó órányi gyakorlással fog sikerülni az elsőség. Ebben a módban már kötelező az autók állítgatása, ennek elhanyagolásával fikarcnyi esélyünk sem lesz a győzelemre.

A játék külső megjelenésében az EA F1 Challenge-re hajaz, ami nem is meglepő, hiszen a SimBin az annak meghajtásáért felelős ISI grafikai motort

vette meg. Látványra a GTR többet ad, mint az F1 Challenge, talán még a színek hidegek egy kicsit, de ezen még van ideje csiszolni a fejlesztőknek a kiadásig. Az autók megjelenítése minden igényt kielégít, a GTR-t játszva mindenki ízzéporrá törheti járgányát, ami az esetek többségében bizony az azonnali kieséssel fog párosulni. Példának okáért, nekem sikerült már rögtön az első kanyarok egyikében a Ferrari 360 Modena jobb első kerekét elhagyni az egyik gumifalban, amiből sokat tanulva a következő versenyen már jóval óvatosabban fordultam be a kanyarokba.

GTR járműpark

A szimulátor a készítők szerint a végleges verzióban több mint 50 autót fog tartalmazni. A szerkesztőségünk részére bocsátott verzióban 9 túraautó volt játszható, melyeket kipróbálva az alábbi tapasztalatokra tettem szert:

Lotus Elise

Nagyon megbízható, stabil járgány, amit elsősorban fordulékonyságának köszönhet. A játék ízlelgetésére kiváló választás lesz, sajnos nem túl gyors autó, így hosszú távon azért érdemes lecserélni.

BMW Z3M

Hasonló sebességben a Lotushoz, kezelése könnyű, nem igényel sok erőt. Játék alatt úgy vettem észre, hogy hajlamos a csúszkálásra, ezért vezetése már egy kis rutint feltételez.

Ferrari 360 Modena

A Porsche nagy ellenfele az N_GT osztályban. Megjelenése tekintélyt parancsoló, hangja jellegzetes. A tesztelt verzióban sajnos szinte alig akart engedelmeskedni, mindig lecsúsztam vele az útról, e miatt nagy csalódás volt vezetni.

Ferrari 550 Maronello és Ferrari *575 GTC*

A legjobb hanggal rendelkező kocsik voltak a GT osztály képviseletében. Vezetésük alacsonyabb tempóban könnyű, de padlógázon megvadulnak, ilyenkor már nagyon nehéz volt irányítani őket.

Chevrolet Corvette C5-R

Jellegzetesen amerikai motorhangú autó. Külcsínyre is tetszetős, (nem beszélve a számomra különösen kedves altípus-megjelölésről :), könnyen vezethető túraautó. Úttartásban talán az egyik legprecizebb volt, itt alapbeállításban sem éreztem alulkormányzást.

Saleen S7-R

Meglepően korrekt, kiegyensúlyozott, jó modorú autó, ráadásul nálam designból is jelesre vizsgázott.

Porsche 911 GT3-RS és Porsche *911 GT2*

A hátsó motoros és kerékmeghajtású autók igazi fenevadak, rengeteg lóerővel. A béta verzióban a fékezés kicsit nehézkes volt velük: már a legkisebb hatásra is blokkoltak. A GT2 már turbóval szerelt, a GT3-mal jobban boldogultam nagyobb sebességen is. Minkét kocsi alapértelmezésben alulkormányzott, ezen az Anti roll érték 100-ra növelésével és a hátsókerekek nyomásának csökkentésével tudtam korrigálni.

Multiplayer

Sajnos ez az opció még nem volt tesztelhető a GTR bétaverziójában. A fejlesztők ígérete szerint egyszerre 56 versenyző mérheti össze majd tudását a végleges verzióban helyi hálózaton vagy az interneten. Jó hír, hogy a kiadó vállalta, hogy amennyiben a program kiadásra kerül, indít majd szervereket, sőt gondoskodni fog arról, hogy kijelölt időpontokban azokon valódi díjazásért kerüljenek megrendezésre GTR-versenyek.

GTR jövő

Összegezve az alkalmazással szerzett tapasztalatokat a GTR egy embert próbáló, valódi szimulátorprogram lesz, valamikor 2005 első negyedévében. A játékot csak nagy rutinnal rendelkezőknek ajánlom tiszta szívből, a GTR várhatóan nem az a program, amelyet fél órára elő lehet venni egy kis könnyed aszfaltszaggatás céljából. Az alkalmazásban a sikerhez elengedhetetlen lesz az akár öt-tízórányi gyakorlás mellet, a versenyek alatti következetes és maximális koncentráció, a GTR-ben, hasonlóan a FIA GT ETCC-hez nincs helye hibáknak.

C5
c5@pc.games.hu

FIA GT ETCC

A 2004-es évben a GT, N_GT és ETCC bajnokságaiban összesen 50 csapat és 17 különböző autó versenyzett. Ha figyelembe vesszük, hogy a SimBin több mint 50 versenyautót modellez le készülő játékában, nem nehéz kikövetkeztetni, hogy a jelen nagymenői mellett a közelmúlt sikeres autói is fel fognak tűnni szép számban a játékukban.

FIA GT (16)
Ferrari 575 M Maranello (5)
Saleen S7-R (5)
Ferrari 500 Maranello (2)
Chrysler Viper GTS-R (2)
Lister Storm (1)
Lamborghini Murciélago (1)
FIA N_GT (7)
Porsche 996 GT3-RSR (3)
Porsche 996 GT3 (3)
Ferrari 360 Modena (1)
FIA ETCC (27)
BMW 320i (9)
Seat Toledo Cupra (4)
Alfa Romeo 156 Gta (3)
Alfa Romeo 156 S2000 (3)
Honda Accord 2.0i (2)
Honda Civic Type-R (2)
Ford Focus ST170 (2)
Peugeot 307 Gti (2)

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P III 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video Card, 1 GB HDD
MIBEN LESZ MÁS: Teljes FIA GT adaptáció, tökéletes túraautó-versenyszimuláció.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ MoTeC
+ 50 vezethető autó
− Kezdőknek nehéz

BÉTATESZT
87%

INFO KONAMI | KONAMI | HTTP://UK.GS.KONAMI-EUROPE.COM/GAME.DO?IDGAME=66&IDGAMEPLATFORMINFO=95 | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT

Vegyük akkor elő a fizika ismereteinket... Merre is fog menni a labda?

Ha ezt az asszony látja, ő is ilyet akar majd csinálni vele egyfolytában...

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Még mondja valaki, hogy a japánok nem értenek a focihoz!

Három napja kezdődött... Enyhén módosult tudatállapotban feküdtem az ágyon, meredten bámulva a plafont. A padlón üres csokoládécsomagolások hevertek halomban, bizonyítván, hogy a piros köntösben ámokfutó cukrosbácsi idén is jó munkát végzett. Pillanatnyi édesség túladagolásos elmezavaromban villant be agyamba a botor gondolat: „Nem ártana talán mozogni egy picit". Tekintetemet az ablakon túl elterülő homogén szürkeségre vetve szinte csontjaimba hasított december jeges hidegének ígérete, így halva születettnek nyilvánítottam a jó meleg lakás elhagyásának ötletét. Kompromisszumos megoldásként focilabda helyett gamepad-et ragadtam, és gépem DVD-meghajtójába helyeztem a tesztelésre kapott Pro Evolution Soccer 4 lemezét. Az installálás végeztével elégedetten dőltem hátra, és a jól ismert Konami logók és jogi marhaságok bámulása közben kezdtem lélekben ráhangolódni a játékra. Sajnos az intró helyett bejövő üres fekete képernyő rádöbbentett: korai volt még a készülődés. Félreraktam hát a kontrollert, és billentyűzetet ragadva nagy nehezen kilöttem az elhalálozott alkalmazást, majd rutinosan letöröltem a *Konami\Pro Evolution Soccer 4\dat* könyvtárban található „opmov" nevű fájlt, mely sejtésem szerint a bevezető videót tartalmazta. A kissé brutális programcsonkítás megtette a hatását, így végre sikerült eljutnom a játék főmenüjébe.

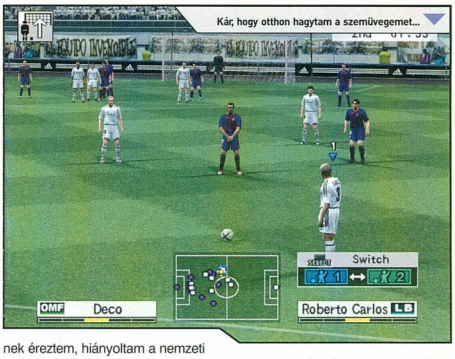
Az előző epizódból már ismerős lehetőségeket meglehetősen egyszerű, nem túl látványos, de legalább letisztult felületen érhetjük el. Kezdő játékosoknak tudom ajánlani a Training mode-ot, ekvés sportjátékban láttam eddig hasonlóan színvonalas oktató részt. Még azokra is gondoltak a készítők, akik a futball alapszabályaival sincsenek tisztában, miközben a gyakorlottabbak egyre nehezedő cselezési- vagy szituációs gyakorlatokon tehetik próbára tudásukat. Természetesen a játék irányítását is elsajátíthatjuk az edzés mód keretein belül. Sajnos a dolgunkat meg fogja nehezíteni az igénytelen PC-s portolás, melynek következtében mindenütt a Playstation 2 kontrollerének gombjaira hivatkozik a játék az általunk beállított billentyűk helyett. Ez engem már a tavalyi részben is olyan mértékben idegesített, hogy inkább vettem egy Dualshock2 irányítót egy USB átalakítóval. A döntésemet azóta sem bántam meg, tekintve, hogy PC-hez egyszerűen nem lehet hasonlóan igényes gamepad-et kapni, főleg a mi játékkultúra terén (is) elmaradott hazánkban. A kezelés egyébként első blikkre nem tűnik túl bonyolultnak, ám hamar elveszhetünk a látványosabb mozdulatok előhozásához szükséges bonyolult billentyűkombinációk tengerében.

Persze ezek nélkül is meg lehet

KIEGÉSZÍTŐK

Bár a Konami egész jó kis beépített editort mellékelt a játékhoz, nem mindenkinek van türelme egyesével módosítgatni a játékosokat, csapatokat. Igazság szerint nincs is erre szükség, hiszen vannak fanatikus rajongók, akik megteszik ezt helyettünk - ráadásul sokkal jobban, mint ahogy mi képesek lennénk rá. Máris rengeteg igényes adatbázisfrissítés, új mez, labda és stadion tölthető le a játékhoz. Ezek összegyűjtve elérhetők a *http://www.fifahungary.com* címen. Ugyanitt online bajnokság is indult, melynek nevezési határidején ugyan már túl vagyunk, de következő idénybe biztosan lehet majd nevezni.

lenni, főleg alacsonyabb nehézségi fokozaton, így a kezdőknek sem kell heteket várniuk a sikerélményre.
Ha végre formába lendültünk, szemügyre vehetjük a további menüpontokat is. Az egyszerű meccs módon túl szervezhetünk bajnokságokat, kupákat, vagy benevezhetünk a már jól ismert Master League-be, ahol több szezonon keresztül kell irányítanunk a választott csapatot. Jó hír, hogy ezúttal a megszokott fantázia-játékosokból álló keret helyett magunk kreálta összeállítással is nekivághatunk a sorozatnak. A különféle játékmódokban szerzett PES-pontjainkat az Options menüben található PES-Shop pont alatt válthatjuk be új focistákra és játékelemekre. Sajnos a legendás sztárok elferdített neveken szerepelnek (pl. Puckac), de szerencsére a beépített editor segítségével ezen könnyen segíthetünk.
Apropó editor! A játékban szinte minden a legapróbb részletekig szerkeszthető. Saját csapatokat, játékosokat, mezeket alkothatunk, vagy módosíthatjuk a meglévők neveit, tulajdonságait. Így már az sem tűnik olyan nagy tragédiának, hogy licenszek terén még mindig nincs a FIFA szintjén a játék. Némi előrelépés azért tapasztalható: az olasz, spanyol és holland bajnokságok csapatai mind eredeti nevükön szerepelnek, de az angol és német gárdák kamuelnevezései alatt is valós játékosállományokat találhatunk. Összesen 80 európai klubcsapat és 57 nemzeti válogatott kapott helyet a játékban, ami azért viszonylag korrekt mennyiségnek mondható.
Első meccsünkbe belevágva rögtön szembetűnik, hogy a grafika nem sokat fejlődött tavaly óta. Hiába, már így is PS2 hardverének a legutolsó erőtartalékait mozgósították a fejlesztők, a PC-s verzió kedvéért pedig nem fognak új grafikus motort írni.
A poligonszám így egy fokkal alacsonyabb az elvárhatónál, a játékosok kidolgozottsága hagy némi kívánnivalót maga után, a nagyobb sztárok arcai ugyan szépen felismerhetőek, de láttunk már jobbat is, és a gyepszőnyeg textúrájától sem vágja magát hanyatt az ember.
A stadionok pofásak, de a közönséget alkotó papírmasé emberkék kissé kiábrándítóak a közelképeken így, 2005 küszöbén. A speciális effektek terén sem erőltették meg magukat a grafikusok, van ugyan némi zászlólengetés, vakuvillogás és tűzijáték, de valahogy versszegénynek érzem a körítést.
Ami mégis feledtetni tudja a technikai megvalósítás gyengéit, az az odafigyelés az apró részletekre. Végre van bíró a pályán, aki csak ritkán akadályoz minket, viszont sokkal jobban vezeti a meccset, mint az előző részben - nem kapunk minden ártatlan becsúszásért piros lapot. Kár, hogy a partjelzőket csak az átvezető animációk során látjuk. A bejátszások között van néhány új jelenet, mint mikor a sérült játékost hordágyon viszik le a pályáról, majd felépülve visszakerül a cserepadra együtt sem vagyok elégedett a hangulatkeltő képsorok mennyiségével és minőségével: az bevonulásokat, gólörömöket erőltenek éreztem, hiányoltam a nemzeti himnuszokat, és az üres cserepad is kiábrándító látványt nyújt a meccs során. Szívesen láttam volna reklámáló, örömmámorban úszó vagy éppen összeomló edzőket, melegítő cseréket a kapu mögött, és egyáltalán: egy kicsit több meccshangulatot. Túl nagy kérés ez?
Magával a játékkal persze nincs komoly baj. A játékosok és a labda mozgása, dinamikája még mindig simán veri a FIFA-ban tapasztaltakat. Itt mindenkinek lendülete van, a száguldó játékos nem tud egy pillanat alatt irányt váltani, így ésszel kell használnunk a gyorsítás gombját. Az ütközésdetektálás továbbra is remek, védekezésben csak pontos becsúszásokkal érhetünk célt, a támadásoknál pedig elkerülhetjük a hátvédek lábait egy-egy finom irányváltással. A szépen animált focisták mozdulatsorai gondosan vannak egymáshoz fűzve, ami rendkívül folyamatos és élethű mozgást eredményez. Néhány dolgot azonban muszáj megemlítenem: egyrészt időnként furcsán „csúszkálnak" a játékosok a pályán, ami elég illúzióromboló. Másrészt a futás animációjával nem vagyok kibékülve, valahogy természetellenesnek tűnik. A harmadik gondom a sebesség, ami egyszerűen ingadozik. Ez nem annyira zavaró, mint az előző részben, de azért észrevehető. Nem arról van szó, hogy szaggatna a játék: egyszerűen hol felgyorsul, hol lelassul az akció. Ez egyértelműen programozói, konverziós hiba, ami szerencsére nem befolyásolja döntően a játékélményt, de akkor is kellemetlen.
Végére hagytam az egyik legjobb hírt: az utolsó pillanatban bekerült a PC-s változatba is egy online multiplayer opció. Ugyan csak egy direct IP-s meccselési lehetőségről van szó, de PC-n többre nincs is szükség - az online ligák szervezéséhez ez épp elég.



Törjétek már el a zokniját a csókának...

Nos, az elmúlt három napban időm legnagyobb részét a PC-m előtt töltöttem, gamepad-et szorongatva, és sorra játszva egymás után a meccseket. A PES4 minden hibája ellenére magával ragadott, még az evésről is megfeledkeztem. Szervezetem végre megtisztult a csokoládémámortól, így józan ítélőképességem birtokában ítélhetem oda a játéknak az őt megillető 88%-ot.

Immortal
immortal@pc.games.hu

PRO EVO SOCCER 4 NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Ecobit Kft. három darab eredeti Pro Evolution Soccer 4 játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mikor jelent meg az első Pro Evolution Soccer?

Hány klubcsapat közül választhatunk a játékban?

Milyen többjátékos mód került a játékba?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Pro Evolution Soccer 4 játék 1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: PIII-800MHz, 128MB RAM, Geforce 3 vagy Radeon 8500, 800MB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem illene kicsit több figyelmet fordítani a PC-s konverzióra?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer
LAN/INTERNET | FIFA 2005 - **90%** | PRO EVOLUTION SOCCER 3- **89%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **30** ÓRA

- **Nagyszerű játszhatóság**
- **Néhány újdonság**
- **Végre van online multi**
- **Konverziós hibák**
- **Átlagos grafika és hang**

MULTIPLAYER 90%

88%

INFO INVICTUS GAMES | SEVENM | WWW.CRC-GAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 7990 FT

Erre szokták mondani, hogy Pistikét állva hagyta a mezőny.

Merre mész már megint? Azt mondtam, bal kettő, nem azt, hogy irány az erdő!

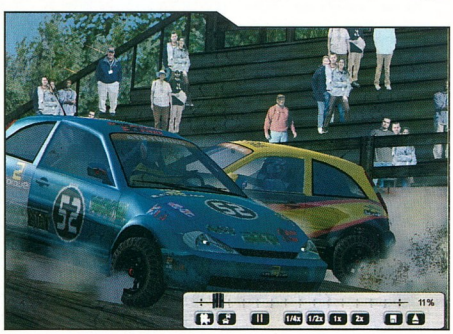
CROSS RACING CHAMPIONSHIP

Az Invictus újra megpróbálkozott a lehetetlennel

Mindig egy kis büszkeség tölt el, ha honi fejlesztők munkáját van lehetőségem bemutatni.

Az Invictus fejlesztőcsapatának új játékát mégis egy kis félszszel telepítettem fel gépemre, reménykedve, hogy a hivatalosan megjelent demoverzióban tapasztalt hiányosságokat a teljes játékban nem lelem fel, és a rendelkezésemre álló két oldalt a program erényeinek bemutatásával tudom kitölteni. Az első kör megtétele után kezdeti lelkesedésem elillant, helyébe a bosszús szemöldökhúzogatás és vállvonogatás lépett; sajnos a játékban minden olyan hibát megtaláltam, amit a demóban már megtapasztaltam.

A teszt során számomra úgy jött át; hogy az Invictus produktuma valami olyasmi, mint a magyar narancs Bacsó Péter filmjében; kicsit sárga, kicsit savanyú de azért a miénk! Ugye értitek? Vagy mégsem? Nos vágjunk a közepébe, kezdjük az édességgel!



A grafikáról

A Cross Racing Championship kézikönyve szerinti gépigényt a leírás végén láthatjátok, ehhez én annyit fűznék hozzá, hogy a teszt kezdeti szakaszában egy P4 3.2 Ghz-s 1 GB memóriával támogatott konfiguráció egy GeForce 4 Ti-s videokártyával, 800x600-ban a játék által alapértelmezett grafikai beállítások mellett, nagy gyakorisággal produkált 9 fps-t; ami mondanom sem kell, játszhatatlanná tette a játékot. (A készítők szerint az ajánlott konfiguráció mindössze egy P4 2 Ghz-s processzor, 512 MB Ram és egy ATI 9600 vagy egy GeForce 4 Ti.) Ezen az elszomorító képfrissítési értéken semmilyen NVidia vga driver csere nem segített (a legutóbbi 3 verzióval operáltam), a megoldás egy gyors kártyacserében rejlett; egy ATI Radeon 9600-ban. A Radeon 1024x786-ban szintén alapbeállításokkal 25 és 35 fps közötti átlagot hozott, játszhatóvá (értsd alatta a grafikai megjelenítést) és végső soron tesztelhetővé téve az alkalmazást. Amit még az ATI sem tudott megoldani a CRC futatásakor, az sajnos az egyik legelszomoritóbb tulajdonsága a játéknak. A programban egy adott pályán belül rendkívül hektikusak a képfrissítési értékek.

Például az egyik aszfaltos-murvás körverseny alatt az (angliai) erdőbe beérve alig 15 fps-t mértem, de nem sokkal volt jobb a helyzet a folyóparti

CRC PATCH

Az Invictus „a boltba kerülés óta" felelt hibák orvoslására már el is kezdte összerakni a CRC első javítását, nem titkoltan azért, hogy az már beépülhessen a játék 2005. első negyedévében tervezett nemzetközi megjelenésre szánt verziójába. A cég hivatalos közleménye szerint az alábbi hibák orvoslása már biztosan bekerül az első javító csomagba:

- billentyűzetről könnyebb és jobb kormányzás,
- FFB támogatás pontosítása: real time ébredő erőkkel és effektekkel,
- AI „problémák" javítása: külön-külön állítható kommentátor és AI duma mennyiség és hangerő,
- az autó mögé igyekvő külső követő kamera javítása,
- jobban súlyozott játékmenet kialakítása,
- részletesebb árnyékok,
- többjátékos hibák javítása.

szakaszon sem. Azt már csak csöndesen teszem hozzá, hogy élvezhetőség alatti képminőségjelenítést tapasztaltam a salakos (magyar) versenyek alatt is, amikor a mezőnyt üldözve a többi kocsi által felvert por kellős közepén kellett manővereznem.
Ez utóbbi effekt egyébként számomra talán az egyik legrealisztikusabban megvalósított grafikai megoldás volt a játékban, szerintem (a szimulációhoz körülbelül hasonlóan), nem lehet szinte semmit sem látni a valódi versenyeken sem egy ilyen szituációban.

A grafikánál maradva, melynek karakterisztikája engem leginkább a TOCA Race Drivert idézte, el kell mondani, hogy az mind részletességében, mind ötletességében megüti a manapság elvárt szintet, egyes elemeiben (mint például a salakporfelhők, vagy a felverődő jégszilánkok) kis túlzással meg is előzi azt. Az ár azonban, melyet a minőségi megjelenítésért fizetnünk kell, meglehetősen nagy; gyakorlatilag maximális grafikai részletezettséget csak egy fél évesnél nem régebben piacon lévő DirectX 9.0-ás videokártya használatával érhetünk el, (a hivatalos minimum konfiguráció körüli PC-t birtokló felhasználónak pedig egyenesen értelmetlen próbálkoznia a CRC-vel).

Az irányításról

Túllépve a - számomra elfogathatatlan - hardware igény ügyén, most essék szó, a CRC számomra másik nagyon nehezményezett ismérvéről, az irányíthatóságról. Előljáróban érdemes megjegyezni, hogy a programban 8 autótípus került lemodellezésre melyeknek 7 tulajdonsága (gumi, karosszéria, felfüggesztés, motor, sebességváltó, fékek és hajtáslánc) állítható, pontosabban válik állíthatóvá, attól függően, hogy a karrier módban hogyan tudunk teljesíteni. Az első kör megtétele, illetve arra irányuló próbálkozásomkor vált számomra nyilvánvalóvá, hogy eleddig vajmi keveset tudtam egy versenyautó menettulajdonságáról.
A CRC-ben az autók viselkedése, minden PC szimulátorban szerzett eddigi tapasztalatomat figyelembe véve sajnos nem más, mint siralmas; röviden az autók szinte minden szituációban irányíthatatlanok.

Kis jóindulattal kezelve a jelenséget először azt feltételeztem, hogy valamit én állítottam be rosszul a versenyzéskor választható Corus-on. Újra kilépve a menübe, a kézikönyvet is átböngészve azonban rövid úton rá kellett jöjjek (csodálkozzak), hogy ilyesmiről szó sincs. A játék ezt tudja, ezt kell szeretni! Hogy mi is ez pontosan? Kicsinek tartom a valószínűségét a valóságban annak, hogy egy rajtot követően valaki körülbelül 3 kocsihossznyi út megtétele után meg tud perdülni 180 fokban csupán a kormányt és a gázt használva. Nekem a játékban sikerült, és nem is egyszer, pedig becsületszavamra, nem is akartam. Először - a beállítások ügyét tisztázva - arra gondoltam, hogy lámlám milyen élethű szimuláció is ez a CRC, hiszen még a salakpálya szemmel alig észrevehető mélyedései is be vannak tervezve a játékba, biztos egy ilyenbe sikerült betolnom balszerencsémre a járgányt. Persze azért egy kis gyanakvással kezeltem a dolgot, sutba téve a karrier módot, próbát tettem egy jellemzően aszfaltos angliai pályán is; bizonyára már sejtitek, hasonló élménnyel gazdagodtam.

A játékmenetről

A CRC-ben 6 helyszínen 65 versenyt játszhatunk végig 7 (Karrier, Cross Racing, Kiesős verseny, Ütközéses csere, Időmérő, Szabadedzés, Forró ülés) játékmódban. A játék kampánymódjában a helyezésektől függő szponzorajánlatok elfogadásával tudjuk a kocsikat fejleszteni 7 paraméterben. Az alkalmazás a többjátékos módot támogatja helyi hálózaton, ahol egyszerre 8-an mérhetik össze tudásukat. A CRC nagy ötlete, - úgy tűnik ilyesmiben mi magyarok vagyunk a világ élén járunk - hogy egy autó-szimulátoron belül egyszerre több versenyosztály képviseltetni magát. A játékban megtalálható többek között az Autókrossz, az Off-Road, a Ralikrossz, és a Rali versenyzési mód egyaránt. E sokféle stílus azonban nem tör szét a program szerkezetét, sőt, a különböző versenyek váltakozása (Karrier), igazi élmény és kihívás lehet mindenki számára. A játékmenet szerintem mind az alapötlet, mind a megvalósítás tekintetében példás; logikus, átgondolt és kiforrott tervezésre utal.

Ajánlás

A Cross Racing Championship egy olyan autó-szimulátoros program az Invictus műhelyéből, amellyel akár az 1NSANE sikere is megismételhető lehetne, ha a nemzetközi kiadásig sikerül maradéktalanul orvosolni a játékban elsősorban a grafikában és irányíthatóságban fellelt hibákat. Reménykedjünk addig is, hogy a tervezett hibajavítás minél hamarabb napvilágot lát, és hogy sikerül egycsapásra kiírtani a játékban maradt bugokat.

C5
c5@pc.games.hu

INVICTUS TIMELINE

Máig emlékezetes nemzetközi sikert aratott az Invictus fejlesztőcsapata 2001-ben az 1NSANE kiadásakor. A speciálisan LAN-os és internetes hálózati játékra fejlesztett programban a realisztikus és egyedire hangolt 4x4-esekkel, teherautókkal és katonai off-road kocsikkal lehetett árkon-bokron száguldozni, a piac egyik legstabilabbnak és talán legszebbnek is mondható grafikájával. A cég 2002-es Street Legalja, majd annak folytatása a Street Legal Racing: Redline hasonlóan egyöntetű fogadtatásra talált, mint az 1NSANE, csak éppen ellenkező előjellel: a minden sebből vérző alkalmazások csúfosan megbuktak a játékosok előtt. A fejlesztők az elmúlt években jócskán kaptak hideget-meleget, sajnos úgy tűnik a pechszéria nem ért véget Debrecenben; a CRC elkapkodott magyarországi megjelentetése sem fogja az Invictus szekerének karosszériáját fényesre sikálni.

Cím	Megjelenés	Kiadó
1NSANE	2001	Codemasters
Street Legal	2002	Activision
Street Legal Racing: Redline	2003	Activision
Monster Garage	2004	Activision
Cross Racing Championship	2005	?

CROSS RACING CHAMPIONSHIP NYEREMÉNYJÁTÉK

A Invictus Games három darab eredeti Cross Racing Championship játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hány választható autó van a játékban?
Sorold fel a program fejlesztőinek korábbi játékait!
Hány helyszínen versenyezhetünk?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Cross Racing Championship játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: PIII 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 800 MB HDD, 64 MB 3D Video Card, Win 98, DirectX 9
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett megismételni újra a Street Legal hibáját?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

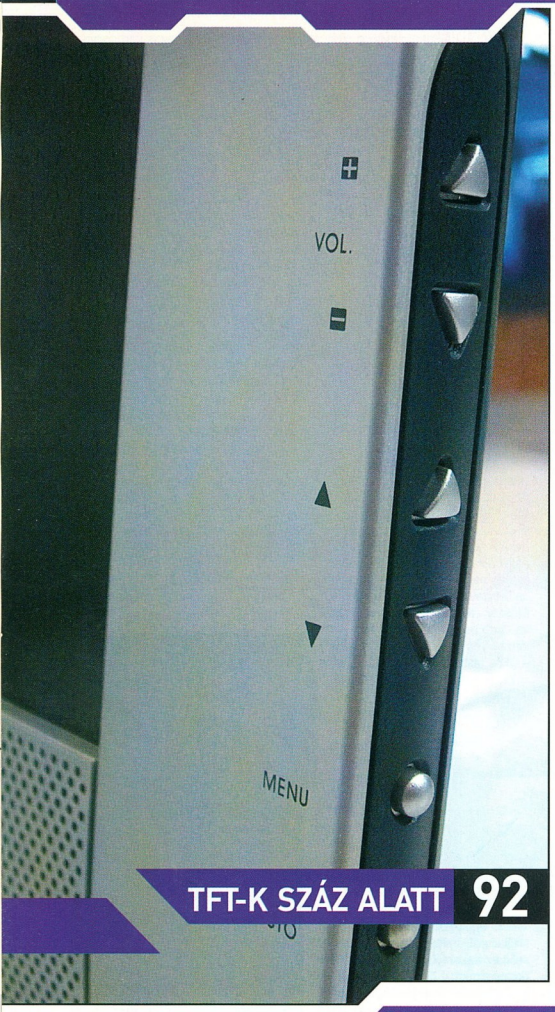
LAN/INTERNET | TOCA RACE DRIVER - **89%** | 1NSANE - **90%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **50** ÓRA

- Ötletes pályatervezés
- Remek kampánymód
- Kiforratlan irányítás
- Magas gépigény
- Nézetek hiánya

MULTIPLAYER **84%**

78%



TFT-K SZÁZ ALATT 92

ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

81 MEMÓRIA TESZT
Számítógép vásárlásakor, vagy meglévő gépünk bővítésekor előfordulhat, hogy különféle ismeretlen eredetű hibajelenségekkel kell szembesülnünk. Az alkatrészek cserélgetése sokszor nem megoldható, és esetleg felesleges is lehet. A memóriával kapcsolatos problémák például egyszerűen, egy-két teszt lefuttatásával kiszűrhetők.

82 HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk ujjunkat az informatika ütőerén.

84 PIACI KÖRKÉP
Ami az elmúlt hónap óta változott a főbb hardver összetevőkben.

105 MOBIL VILÁG
Már szokásosnak mondható, hogy a nagy mobil gyártók év elején jelentetik meg legújabb modelljeiket. Cikkünkben három Nokia telefont mutatunk be, melyek mind különböző kategóriák képviselői.

106 BÖNGÉSZŐ HÁBORÚ
Ha meg szeretnéd találni álmaid böngészőjét, a legjobb lesz, ha kipróbálod az összeset! Vagy legalább az ismertebbeket... Nos, mi megtettük ezt, szóval ha nem érzel kellő affinitást a dologhoz, csupán egyetlen dolgod maradt: olvasd el cikkünket.

GYAKORLAT - TESZTEK

86 TENYÉRNYI MP3 LEJÁTSZÓK...
Ugyan a karácsonyi őrületnek már vége lett, talán még maradt otthon némi pénzmag az ajándékozásokból. Ennek elköltésére adunk most egy tippet, mégpedig elegáns kis kütyük, multifunkcionális USB-s, tenyérnyi méretű kifinomult elektronikai eszközök képében.

92 TFT-K SZÁZ ALATT
Pár éve, mikor megjelentek az első TFT-monitorok, megoszlott a piac, sokan idegenkedtek az új technológiától. Ma már pénztárca közelségbe kerültek a TFT monitorok, és a képminőségük is sokat javult a korábbiakban tapasztaltakhoz képest. A százezer forint alatti kategória legjobb képviselőit vettük szemügyre.

98 TIPPEK NYOMTATÓ VÁSÁRLÁSHOZ
Annak ellenére, hogy ma már aránylag olcsón hozzájuthatunk a hőn áhított színes nyomtatókhoz, nem érdemes gondos körültekintés nélkül választani. Az olcsóbb ár sokszor jóval drágább fenntartási költségekkel járhat.

102 HARDVER AJÁNDÉKKOSÁR
Bár már elmúlt karácsony, de nem múlt el a késztetés, hogy fejlesztgessük, bővítgessük kedvenc számítógépünket. Nagyon kevés embernek adatik meg a pillanat, amikor úgy érezheti, most már mindent tud a gépe, és minden létező kiegészítőt, kelléket megvásárolt hozzá. A cikkünkben szereplő termékeket a többieknek ajánljuk.

KONFIG AJÁNLÓ

A JÖVŐ - HIGH END

CPU - AMD Athlon64 3200+ 45 000 Ft
ALAPLAP - MSI K8N Neo alaplap 25 000 Ft
RAM - 2x512MB PC-3200 DDR-RAM 24 000 Ft
VGA - Asus A9800Pro/TD/P 256MB VGA 95 000 Ft
HDD - Maxtor 7200rpm, 250 GB SATA 33 000 Ft
DVD-IRÓ - Asus DRW-1604P DVD+-RW 17 000 Ft
HÁZ - Codegen 300W 8 000 Ft
HŰTŐ - Processzor hűtő 5 000 Ft
EGYÉB - FDD billentyű, egér 5 000 Ft

ÖSSZESEN: 244 000 Ft + ÁFA

A JELEN - MEDIUM

CPU - AMD Sempron 2200+ 9 500 Ft
ALAPLAP - ASRock K7VPG-880 10 000 Ft
RAM - 512 MB PC-3200 DDR-RAM 13 000 Ft
VGA - Asus A9600XT VGA 128MB 33 000 Ft
HDD - Maxtor 7200rpm 120 GB SATA 16 000 Ft
DVD-ROM - Plextor PX-116A DVD olvasó 9 000 Ft
HÁZ - Codegen 300W 6 000 Ft
HŰTŐ - Processzor hűtő 5 000 Ft
EGYÉB - FDD billentyű, egér 5 000 Ft

ÖSSZESEN: 106 500 Ft + ÁFA

A MÚLT - MINIMUM

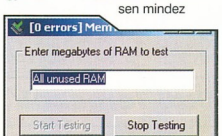
CPU - AMD Sempron 2200+ 9 500 Ft
ALAPLAP - ASRock K7-VPG 8 000 Ft
RAM - 512 MB PC-3200 DDR-RAM 13 000 Ft
VGA - Asus A9250TD VGA 128MB 11 000 Ft
HDD - Maxtor 7200rpm, 80 GB ATA-133 8MB 12 000 Ft
DVD-ROM - LG 16/40x DVD olvasó 5 000 Ft
HÁZ - Codegen 300W 6 000 Ft
HŰTŐ - Processzor hűtő 5 000 Ft
EGYÉB - FDD billentyű, egér 5 000 Ft

ÖSSZESEN: 74 500+ÁFA

HA ELROMLOTT VALAMI: MEMÓRIATESZT

Gyakorlati tippek, ha problémánk adódna gépünkkel

Ha a vettünk egy új számítógépet, majd otthon kipróbálva az újonnan beszerzett eszközöket csupán a kék halállal, vagy különös rendszerfagyásokkal találkozunk, akkor érdemes elgondolkoznunk azon, vajon mit is rontottunk el. Ilyenkor elkezdődik a szokásos játék - ellenőrizni kell az egyes komponensek működését, cserélgetni a gyanús alkatrészeket. Természetesen mindez



könnyebben megy akkor, ha csupán egyetlen új gépkomponenst vettünk, ám kevésbé egyértelmű a lépések sorozata akkor, ha egy komplett számítógépet cipeltünk haza.

A probléma felmerülésekor érdemes ellenőrizni a kábeleket, a videokártyát, a memóriát, a merevlemezeket, a tápegységet, és még millióny más dolgot, ami a gépben helyet kapott. Ám a számítógép darabokra szedése előtt érdemes egy sor szoftveres tesztet is lefuttatni, hiszen sokszor már ezzel behatárolhatjuk, mi is kellemetlenségeink okozója. Az egyik legelsőként elvégzendő feladat a memória tesztelése.

Szerencsére erre a feladatra kiváló ingyenes programok állnak a rendelkezésünkre, melyek megbízható eredménnyel tudnak szolgálni a teszt végeztével. Akár a Memtest86-ot, akár a Memtest86+-t választjuk, a feladatunk annyi, hogy a rendszerindításhoz kislemezre vagy CD-re kell kiírnunk a programot, majd újraindítás után a választott médiumról bootolni. A két program között csupán annyi a különbség, hogy a pluszos verziót sokkal gyakrabban szokták frissíteni. Ám ez a verzió is a „simából" fejlődött tovább.

Ha az ISO-t választottuk, akkor csak egy üres CD-t kell beraknunk az írónkba, és kisütni az adatokat rá valamelyik programmal (pl. CDRWIN), majd újraindítani a gépet a CD-ről indítva a rendszert. Az induláshoz használt eszközök prioritási listáját a BIOS-ban lehet megtalálni, ebbe belépni a gép indulásakor, egy adott billentyűvel lehet (pl. F2, DEL, CTRL+S stb.). Mivel a menürendszer és a beállítási lehetőségek minden gépen mások, így ezzel kapcsolatban konkrét tanácsokra most nem térünk ki.

Ha a kislemezes verziót választjuk, akkor a letöltött csomagban található segédprogram segítségével tudjuk a memóriatesztelő programot a lemezre varázsolni. Ehhez ki kell tömöríteni a letöltött archívumot, majd el kell indítanunk az *„install.bat"* fájlt. Ha betettük a meghajtóba az üres kislemezt, akkor a procedúra végén már itt is csak a rendszer újraindítása vár ránk, valamint ha nem a kislemez lenne az elsődleges boot-eszköz, akkor ennek beállítása a BIOS-ban.

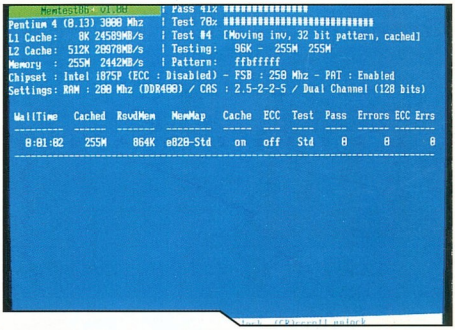
Amikor újraindítjuk a rendszert, egy kékszínű képernyő fogad majd bennünket, mely a teszt eredményeiről és részleteiről tájékoztat bennünket. Induláskor a tesztelés rögtön el is kezdődik. A teszt végtelenített ciklusban fut, amint befejezi az összes feladatot, a program újrakezdi a méréseket. Hogy a ciklusban hol tartunk, azt a „Pass" jelöli, míg az adott mérést a „Test". Ha a „Pass" eléri a 100%-ot, és az „Errors" 0-t mutat, akkor elkezdhetünk picit örülni, mert nagy a valószínűsége, hogy a memóriánkkal semmi gond nincsen. Ennek ellenére egyetlen ciklus sosem ad maximálisan megbízható eredményt, így ha biztosra akarunk menni, akkor legalább 4-5 ciklust hagyjunk végigfutni. Ez általában egy éjszaka alatt simán kivitelezhető, hiszen egy teljes tesztsor kb. 1 óráig tart - habár ez az idő nagyban függ attól, hogy mekkora méretű és milyen gyors memóriával dolgozunk.

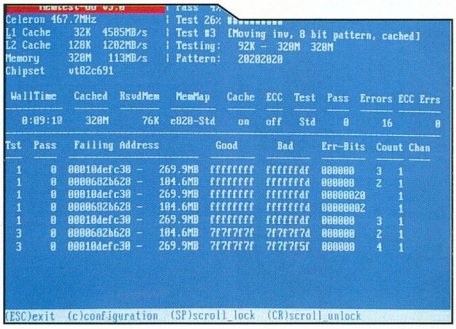
Amennyiben hibát találtunk, még ne dobjuk ki rögtön a gépünkben található összes modult, hiszen könnyen előfordulhat, hogy csak az egyik hibás közülük, vagy a foglalatban, esetleg az alaplapban található a probléma. Éppen ezért ha több modulunk van, akkor a memóriatesztet egyenként is futtassuk le rajtuk, azaz az alaplapunkban egyszerre csupán egyetlen memória legyen.

Ezzel a módszerrel, valamint egy előre kiírt CD-vel ill. kislemezzel bármilyen új számítógép beszerzésekor akár helyben is képesek vagyunk leellenőrizni a hibátlan működést, ami sok bosszúságtól óvhat meg bennünket, főleg olyankor, ha nem bízunk meg az eladó félben, illetőleg ha használt eszköz beszerzésén gondolkodunk.

Most többekben is felmerülhetett a kérdés, hogy vajon miért van szükség bootolható CD-re és kislemezre mindehhez. Ennek elég egyszerű a magyarázata: egyszerűen így lehet megbízható méréseket végezni, hiszen a programon kívül semmi más nem használja a memóriát - sem alkalmazások, sem operációs rendszer. Mivel a teszt lényege, hogy a memória teljes területét végigngyalazza, adatokat ír bele, majd ezeket olvassa vissza, így gyakorlatilag kivitelezhetetlen lenne a tesztet lefuttatni egy működő rendszeren, ahol mindeközben többtíz alkalmazás osztozik a rendszermemórián.

Ennek ellenére létezik egy valószínűleg kevésbé megbízható, ám szintén ingyenes, Windows alól azonnal működtethető kezdeményezés is, mely meglepő módon a MemTest névre hallgat. Az előbb felsorolt indokok miatt én azonban inkább a rendszerlemezzel indítható változatokat javasolnám használatra.





És hogy mi is a teendő, hogyha hibás a RAM? Minél előbb ki kell cserélni (garanciálisan vagy újat venni), mivel innentől kezdve rendszerünk stabilitása óriási csorbát szenvedhet, adataink biztonságáról és meglétéről nem is beszélve…

Chilly
chilly@pc.games.hu

HIVATKOZÁSOK

Memtest86
http://www.memtest86.com/
Memtest86+
http://www.memtest.org/
MemTest
http://hcidesign.com/memtest/
kfsone's MemTest
http://www.kfs.org/memtest/

Jönnek a rezgésmentes telefonkamerák

A fényképezőgéppel egybeépített mobiltelefonok által készített fotók minősége - mind a képélesség, mind a felbontás tekintetében - jócskán hagy maga mögött kívánnivalót. A Panasonic új fejlesztése ezt a hibát igyekszik csökkenteni. Az új kameramodulok jelenleg még nem találhatók meg egyetlen gyártásban lévő telefonban sem, de szolgáltatásaik miatt hamarosan nagy népszerűségre tehetnek szert. A csúcskategóriás kamera egyetlen modulban tartalmaz egy 3 megapixeles szenzort, jelfeldolgozó processzort, infravörös szűrőt és egy autofókuszos digitális képstabilizáló rendszert, mely a 640x480-as felbontású, 30fps sebességű videó rögzítés közben is használható. Az olcsóbb készülékek gyártóinak készül még egy 2 megapixeles autofókuszos és egy 1 megapixeles fix fókuszos kivitel is. A kamerák előreláthatóan tavasztól kerülnek sorozatgyártásba, azonban az őket felhasználó készülékekre (telefon, minikamera) még várni kell.

Elkészült az új ATI prototípus

A tajvani TSMC, az ATI chipgyártó partnere elkészítette a kanadai vállalat következő generációs, R520 kódnevű grafikus chipjének első mintapéldányait. Az új grafikus vezérlő már 90 nanométeres csíkszélességet biztosító technológiával készül.

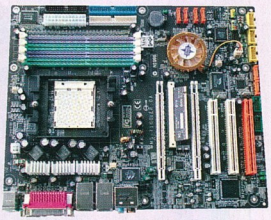
Az új grafikus vezérlő várhatóan a jövő év elején fog hivatalosan megjelenni, és a 3.0-ás shadereket is támogatni fogja az NVIDIA grafikus kártyáihoz hasonlóan. Iparági források szerint ez a grafikus vezérlő lesz megtalálható a Microsoft következő generációs játékkonzoljában is.
Az ATI grafikus chipjének igen erős konkurenciára kell felkészülnie, az NVIDIA hasonlóképpen tavasszal megjelenő, NV47 kódnevű grafikus processzora ugyanis 24 renderelő futószalaggal rendelkezik majd. A jelenleg kapható csúcskártyák „csupán" 16 futószalagot tudhatnak magukénak.

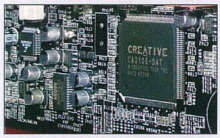
Sony - iPod konkurencia

A japán vállalat bedobta a törölközőt - legalábbis az ATRAC-hoz való ragaszkodásban, ugyanis nemrégiben rábredett, hogy az MP3 formátum támogatása nélkül a lejátszói nem kelendőek. Természetesen a készülék továbbra is lejátssza az ATRAC formátumú dalokat, amelyek legfontosabb forrása a Sony saját internetes zeneboltja, a Connect.
A Sony NW-HD3 készülék 20 gigabájtos merevlemezzel rendelkezik, és a vállalat szerint két és félszer hosszabb ideig működik akkumulátorról, mint az Apple iPod. A termék Nagy-Britanniában már az idén kapható lesz, Európa többi részén azonban csak a jövő év elején jelenik meg.
Az előzetes információk szerint az NW-HD3 drágább lesz, mint az azonos kapacitású iPod. A Sony lejátszója öt különféle színben lesz elérhető. A cég nem titkolt célja a hordozható zenelejátszók 25 évvel ezelőtt, általa megteremtett piacának visszahódítása.

Audigy alaplapra integrálva

A legtöbb alaplapra integrált hangchip másodrendű gyártótól származik, és általában minősége sem éri el a külön kártyás típusokét. Ezt felismerve az MSI új, Nforce4-es chipsettel szerelt alaplapján, a K8N Diamond típuson Creative Labs gyártmányú, az Audigy LS és a Live! hangkártyákon használatos CA0106-DAT chipet használja. Az alaplap érdekessége még, hogy egy helyett két PCI Express kártyát fogadhat.





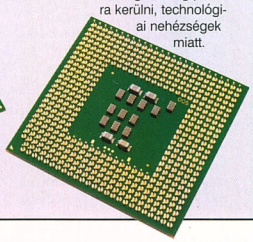
Az interneten megjelent első híresztelések még Photoshop viccre gyanakodtak, de a gyártó hivatalos adatlapján megtalálhatjuk a Creative Sound Blaster Live! 24bit integrált hangkártyát, a hozzá kapcsolódó nyolccsatornás hangzással, 100 dB-es jel-zaj viszonnyal és 24 bit, 96 KHz-es mintavételezéssel együtt.

Karcálló optikai lemezek

Lagzi gamereknek való találmány a TDK szabadalmaztatott eljárása, ugyanis a képen látható lemezt bármennyi használat után is hibátlanul be lehet olvasni!
A TDK különleges, szabadalmaztatott polimerrel bevont lemezei nagyon durva behatásokat is elviselnek, melyek korábban az adatok elvesztését okozták, olvashatatlanná téve az optikai adattárolót.
Az új írható DVD-R lemez 6 dollárba kerül darabonként, mely sokkal magasabb a manapság megszokott, 1 dollár körüli írható lemez áraknál. A gyártás felfutását követően azonban ez a horribilis összeg is gyorsan csökkenhet majd. A TDK mindössze 0,1 mm vékony bevonata alkalmazható a következő generációs, kék lézert alkalmazó HD-DVD és Blu-Ray lemezeknél is, növelve azok tartósságát és megbízhatóságát.

P4 plafon - 3.8 GHz

Az Intel mindenféle különösebb csinnadratta nélkül kezdte meg legújabb processzorának, a 3,8 GHz-en üzemelő Pentium 4-nek a szállítását. A chip a 90 nanométeres csíkszélességen alapul, 1 Mbyte harmadszintű gyorsítótárat tartalmaz, 800 MHz-es front side busszal jár, és 417 dolláros (~78 ezer forintos) listaáron vásárolható meg. A legújabb tervek szerint ez lesz a leggyorsabb Pentium 4-es, mivel a tervezett 4 GHz-es változat mégsem fog piacra kerülni, technológiai nehézségek miatt.



Lapos katódsugárcsövek avagy a CRT visszavág?

Az LG.Philips és a Samsung a jövő évben dobják piacra új televíziókészülékeiket, melyek lapos képernyőkhöz hasonló mélység mellett nyújtják a katódsugárcsöves képernyők kiváló képminőségét.

A nagyméretű, 30 hüvelyk feletti CRT televíziók egyik legnagyobb problémája a katódsugárcső miatti hatalmas mélység, emiatt meglehetősen nehéz a készüléket optimálisan elhelyezni, illetve nagyobb méretű helyiségekben nyílik csupán erre lehetőség. A lapos kijelzők, LCD- és plazma televíziók jóval keskenyebbek, megoldják ezt a gondot, viszont az áruk jóval magasabb.

Az új televíziók jóval kisebb mélységűek hagyományos társaiknál: a 76 cm-es TV-je csupán 40 cm mély, ez 10-15 cm-rel kevesebb a hasonló képátlójú hagyományos készülékek mélységénél, noha még ez az érték is legalább kétszerese a lapos kijelzők mélységének, viszont ez már közelít az elfogadható méretekhez.

A lapos CRT képernyők egy régóta tátongó piaci űrt tölthetnek be: azok vásárolhatnak a jövőben ilyen készülékeket, akik sokallják a nagyméretű plazma- és LCD televíziók árát, netán korlátozott hellyel rendelkeznek, azonban nem szeretnének lemondani a nagyobb képméretekről sem.

Pendrive merevlemezzel

A tajvani Behavior Tech Computer Corporation (BTC) bejelentette új mobil tárolóeszközeit. A hiánypótló, apró méretű adattároló készülékek mindössze egy hüvelykes merevlemezeken rögzítik az adatokat, így olyan apró méretűek, hogy akár egy kulcstartón is elhelyezhetők. A kis méretek ellenére a hordozható merevlemezek akár 4 gigabájt adat eltárolását is lehetővé teszik. A 2.2 és 4 GB-os, Zeus névre keresztelt adattárolók gyors adatátviteli sebességét USB2.0 felület biztosítja, mely miatt 4,2-7,9 megabájt/s-os írásra és olvasásra képesek.

A meghajtóhoz 60 cm-es USB-hosszabbító kábelt és a Cyberlink PowerBackup adatmentő szoftverét mellékelik. Az apró merevlemezek ára és pontosabb megjelenési ideje egyelőre ismeretlen.

Nvidia - Intel processzorhoz is

Mint ismeretes, az nVidia nForce chipsetjei kizárólag AMD processzorok fogadására alkalmasak, azonban a jövőben a cég együttműködik az Intellel is.

A megállapodás értelmében az NVIDIA jogosult alaplapi chipkészleteket gyártani a világ legnagyobb chipgyártójának processzoraihoz. Az NVIDIA régóta jelen van az alaplapi chipkészletek piacán, a vállalatnak azonban mindeddig nem volt a birtokában a szükséges licenc, amely nélkülözhetetlen ahhoz, hogy az Intel processzoraival kompatibilis termékeket gyártson. Most elhárult ez a jogi akadály, így hamarosan megérkezhetnek a piacra az Intel Pentium, Celeron vagy akár Xeon chipeket támogató nForce termékek.

Jönnek a forgalmi díjas ADSL-csomagok

A MATÁV bejelentése alapján az internet-szolgáltatók várhatóan jövő tavasztól kezdik el értékesíteni a forgalmi díjas internet csomagjaikat. Ezek jellemzője a mérsékelt havi alapdíj beépített adatforgalmi kerettel, majd ennek túllépése esetén adatmennyiség után kiszámlázott forgalmi díj. Az esedékes díjakat - a csomag újdonsága miatt - még nem publikálták a szolgáltatók. Ezzel a lehetőséggel a megszokott, korlátlan adatforgalmat nyújtó szolgáltatásokat nem kívánják megszüntetni, csupán a kevéssé aktív felhasználók számára szeretnének a modemes felhasználásnál kedvezőbb alternatívát nyújtani.

A MATÁV az új csomagok hatására a jelenlegi 200 ezer ADSL-előfizető után jövőre 300 ezer felhasználóval számol.

PCI Express - nem kell majd plusz tápcsatlakozó

A csúcskategóriás videokártyák használói bizonyára ismerik a kártyán található tápcsatlakozót, és az azzal járó többletkábeleket. Erre próbál megoldást találni az új szabvány.

A PCI-SIG által elérhetővé tett „PCI Express x16 Graphics 150W-ATX Specification 1.0" specifikációra épülő alaplapok a jelenlegi 80-100 W fogyasztású videokártyáknál jóval nagyobb energiafogyasztású kártyákat is ki tudnak majd szolgálni. A másodlagos táplálást biztosító MOLEX-csatlakozónak azonban valószínűleg már sosem mondhatunk búcsút. A jelenleg forgalmazott PCI Express alaplapok körülbelül 75 W fogyasztású támogatják a videokártyákat, ezért mondhatjuk, hogy az új specifikáció kidolgozása a nagyteljesítményű grafikus vezérlők miatt vált szükségessé. A specifikációt az ATX számítógépházakhoz készítették el, azonban már zajlik a BTX házakhoz illesztett specifikáció fejlesztése is.

Van új a SATA alatt

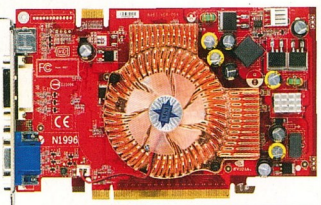
A Seagate már szállítja a legújabb, 400 GB-os SATA-II-es merevlemezét. A három tányért alkalmazó, tányéronként 133 gigabájtot tároló merevlemezek 7200-as percenkénti fordulatszámmal és 8 illetve 16 megabájtos cache-sel rendelkeznek. A 400 gigabájtos változat mellett 250 és 300 gigabájtos verzióban is megvásárolható a Seagate új termékvonala. Az UDMA 100, illetve Serial-ATA II (NCQ technológiát támogató) felületű merevlemezeket öt év garanciával, egyelőre ismeretlen áron lehet hamarosan megvásárolni.

Halo2 - az új Xbox játék kivédi a bütykölőket

A konzoltulajdonosok bizonyára ismernek számos trükköt, melynek segítségével többet hozhatnak ki játékgépeikből. Ilyen módszerek pl. a beépített mod-chipek vagy az Xbox merevlemezének nagyobbra cserélése. A gyártó Microsoft nem örül ezeknek a módosításoknak, ezért a legújabb Halo2 játékot megvásárolók szomorúan tapasztalhatták, hogy bizony az internetes játék csak gyári, sértetlen konzolon működik, még a nagyobbra cserélt merevlemez is letiltást okoz. A bütykölők bíznak benne, hogy hamarosan megtalálják a védelem ellenszerét. Sokan voltak, akik egyszerűen elmentek a boltba és vásároltak egy teljesen új Xboxot, hogy játszhassanak a Halo 2-vel.

Jönnek a GeForce FX 6600-as kártyák

Már kaphatóak a legújabb mainstream Geforce FX 6600 chippel szerelt VGA-kártyák, melyek egyelőre csak PCI-Express csatolófelülettel elérhetőek kétféle változatban: 6600, illetve 6600GT. Mindkét kártya igen jó ár/teljesítmény mutatóval rendelkezik, a következő órajelekkel: A 6600-as modell: 300Mhz/500Mhz, a 6600GT: 500Mhz/1Ghz. A 8 pixeles renderelő csővezetékekkel felszerelt (rendering pipeline) chipek felépítése hasonló a csúcsmodell FX6800-hoz, a különbség a 128bites memória sávszélesség 256 helyett. A Geforce FX 6600-as kártya AGP-s változatai valószínűleg január folyamán lesznek elérhetőek. A kártyákat az MSI jóvoltából találjuk meg az üzletekben, és mindegyikük VGA-, TV-, S-video- és DVI-kimenetekkel rendelkezik.



FORRÁS RAMIRIS | 29.990 FT + ÁFA

108 megabites wlan kártya laptopokhoz

A Microcom Travel Card WiFi 11g a hagyományos 11b szabvány szerinti eszközöknél akár ötször nagyobb sebességre képes. A mobilitás és rugalmasság élményét nyújtja bárhol, bármikor. A vezető Turbo G technológia lehetőségével pedig akár 108 Mbps is lehetséges, feltéve, hogy a telepített vezeték nélküli hálózati eszközök támogatják ezt a protokollt. A 32 bites kártya 2 antennával rendelkezik, és kompatibilis bármely régebbi IEEE 802.11b szabványú eszközzel is. A kártya kapható USB 2.0 portra kapcsolható kivitelben is.

FORRÁS RAMIRIS | 8.450 FT + ÁFA

Genius Wizardpen

FORRÁS MISTRAL | 7.000 FT + ÁFA

Érdekes perifériát gyárt a Genius: a Wizardpen névre hallgató készülékével kézírást tudunk bevinni a gépbe a speciális toll és a nyomásérzékeny tábla segítségével. Ez a termék hasznos lehet aláírások, egyszerűbb rajzok digitalizálásához. A vonal vastagsága a nyomás erősségének függvénye. Az aktív rajzfelület 102×137 mm, a felbontás 4064 LPI. A tábla USB-portra csatlakoztatható és kétgombos egérnek is használható.

Genius rádiós gamepad

Baráti összejövetelekre, kisebb bulikra ideális lehet a Genius dupla vezeték nélküli játékvezérlője, mely megszabadít bennünket a felesleges kábelektől. A gyártó arra is gondolt, ha ketten játszanak, ugyanis a vevőhöz kettő bumeráng kontroller jár. Az eszköz egyetlen USB portot igényel, a vezérlők egyenként 2 mikro ceruzaelemet (AAA méret) igényelnek, és maximum 2-3 méterre távolodhatunk el velük az asztaltól.

FORRÁS EXPERT COMPUTER

Újabb tápegységmárka - ALU Ultra Power

FORRÁS RAMIRIS | 5-12.000 FT + ÁFA

Az Ultra Power tápegységek minőségüket már bizonyították jó néhány ismert és népszerű szerverben. Mostantól azonban otthonunkba is beköltözhetnek a megfizethető árú ALU tápegységeivel. A jelenleg kapható 320W, 370W, 420W és 470W-os választékával megfelelő hátteret biztosít a legkülönbözőbb felszereltségű és teljesítményigényű rendszerek számára. A két darab háromsebességes, szabályozható ventilátoroknak köszönhetően egyszerre biztosít jó hűtési teljesítményt és alacsony zajszintet. A ventilátor legmagasabb fordulatszámra állítva is halkabb a szokásos processzorhűtőknél. A tápegység nem tartalmaz dekorációs elemeket, mint aranyozott csatlakozókat, színes, villogó LED-eket, csupán a lényegre összpontosító részleteket. Ennek köszönhetően bárkinek ajánljuk, aki nem kirakatba szánja a gépét, hanem megbízhatóan szeretné azt használni hosszú éveken keresztül.

Primecooler Hypercool hűtők

FORRÁS MISTRAL | 4-6.000 FT + ÁFA

Bizonyára mindenki hallott már a Zalman kiváló minőségű processzorhűtőiről. Most az ahhoz hasonló minőségű, ámbár árban jóval kedvezőbb Primecooler termékeit ajánljuk olvasóink figyelmébe. A mellékelt képen jól látható a Zalman 7000-es mellé állított Primecooler. Figyelemreméltó a megszólalásig hasonló forma, és a ventillátor egyszerűbb, de funkciójában teljesen azonos kialakítása. Természetesen a címbéli hűtő kapható alumínium bordával is.

Logitech Cordless Click! Plus - egy exkluzív egér

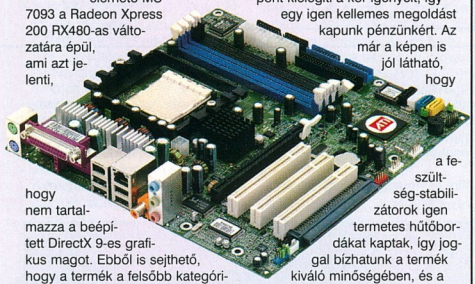
FORRÁS EXPERT COMPUTER

Egeret mindenki használ, és legtöbbünk ragaszkodik is régi, agyonstrapált rágcsálójához. Újítás esetén érdemes megfontolni egy jobb minőségű darabot. A Logitech kínálatában rengetegféle kiemelkedő minőségű mutatóvezérlőt találunk, ezek közül most kiemeltünk egy exkluzív, 6 gombos, vezeték nélküli optikai típust. Érdekesség, hogy az egér a mellékelt átalakítóval egyaránt használható USB- vagy PS/2-csatlakozón keresztül.

Piacon az ATI chipes alaplapok

FORRÁS EXPERT COMPUTER

Újabb szereplővel bővült az alaplapi chipkészletek gyártóinak sora. A december közepétől elérhető MS-7093 a Radeon Xpress 200 RX480-as változatára épül, ami azt jelenti, hogy nem tartalmazza a beépített DirectX 9-es grafikus magot. Ebből is sejthető, hogy a termék a felsőbb kategóriájú, teljesítményre összpontosító rendszereket célozza meg. Socket 939-es foglalatába AMD Athlon 64, Athlon 64 FX és későbbi Sempron processzorok illeszthetők, a grafikus vezérlőt PCI Express ×16 helyre illeszthetjük. Négy Serial ATA-csatlakozójával pont kielégíti a kor igényeit, így egy igen kellemes megoldást kapunk pénzünkért. Az már a képen is jól látható, hogy a feszültség-stabilizátorok igen termetes hűtőbordákat kaptak, így joggal bízhatunk a termék kiváló minőségében, és a rendszer stabilitásában, ami a köztudottan magasabb áramfelvételű AMD processzorok esetében hatalmas előnyt jelent.



Freecom gyors külső DVD író

FORRÁS RAMIRIS | 33.260 FT + ÁFA

A külső eszközeiről ismert Freecom piacra dobta 16x-os sebességű DVD-íróját, az fx-50-et, mely a klaszszikus kialakítású külsőt kapta. A design egyszerű, mégis mutatós. A német precizitással elkészített DVD-író képes kétrétegű lemezek írására is, amely segítségével 8.5GB adat vagy 16 órányi videó tárolható el egyetlen DVD-n. A készülék sebessége sem elhanyagolható: DVD+R9 (double layer): 4x, DVD+RW 16x4x16x, DVD-RW 16x4x16, CD-RW 48x24x48. Az író USB 2.0 porton keresztül képes az adatcserére, amely lehetővé teszi az egyszerű és gyors csatlakoztatást. A dobozban található extrákról sem szabad megfeledkeznünk, melyek közt találunk írható DVD-lemezt, szoftvereket a videók szerkesztéséhez és író programot is. Ezeken felül természetesen az USB-kábel és a hálózati adapter is része a csomagnak.

Olcsón gyorsat - Athlon64

FORRÁS EXPERT COMPUTER

Aki gyakran olvassa a híreket, bizonyára hallott már a jelenleg megfizethetetlen (kb. 200 ezer Ft) árú AMD Athlon 64 3800+ processzorról. Nos, nem szabad kétségbe esni, mert csak a csúcsmodell ilyen drága, és számítási teljesítményben a kisebb testvérek is verhetetlenek, főleg árukat is figyelembe véve. Az Athlon64 így készül kisebb órajelű kivitelben is, 2800+, 3000+ és 3200+ típusjellel, fél és 1 MB másodszintű gyorsító tárral. Az alacsony árnak kompromisszumai is vannak: míg a 3800+-t megkaphatjuk akár 1 MB-os cachevel, socket 939-es tokozásban, kétcsatornás memóriavezérlővel szerelve, az olcsóbb modellek csupán a 754 lábú tokban kerülnek forgalomba, melynek a velejárója a dual-channel memóriavezérlő hiánya.

MSI Mega 180 DeLuxe - Gépet a nappaliba

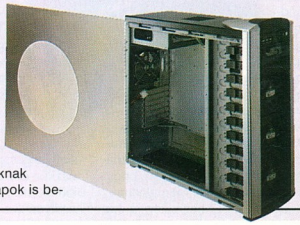
FORRÁS EXPERT COMPUTER

Aki a nappaliban sem szeretné nélkülözni a PC nyújtotta szolgáltatásokat (filmnézés, játék, zenehallgatás), annak bizonyára tetszeni fog a távirányítóval is felszerelt, formatervezett MSI alapgép. Az ilyen gépek jellemzője, hogy a házba be van építve egy alaplap. A címjelezett gép egy korszerű Athlon XP-hez tervezett rendszert tartalmaz, 8XAGP porttal, amely miatt bővítés esetén az integrált videokártya letiltható. Az Nvidia Nforce2 chipsettel szerelt, luxus kivitelű ház alaplapja 2 DDR modullal bővíthető, 1 PCI és 1 miniPCI slotot tartalmaz, ami édeskevés, de ha figyelembe vesszük, hogy 6 csatornás hangkártya SPDIF kimenettel, 4 USB 2.0-s és 2 Firewire port, hálókártya, modem és kikapcsolt állapotban is használható, FM rádióval szerelt hangrendszer van integrálva, akkor mindjárt másképp állunk a dologhoz. (A hangrendszer kikapcsolt állapotban alkalmas rádió, MP3 CD, Audio CD hallgatására).

Coolermaster Stacker házak

FORRÁS EXPERT COMPUTER

Kaphatóak a Coolermaster Stacker márkanévre hallgató, formatervezett számítógépházai. A termékcsalád főbb jellemzői: moduláris első USB Panel 6 db USB 2.0 csatlakozással, szerszám nélkül szerelhető kivitel,12 db. 5.25"-os bővítő hellyel, két tápegység beépíthetősége, no és E-ATX és BTX szabványoknak megfelelő alaplapok is beszerelhetők. Összességében a Stacker házak a bővítés maximális szabadságát nyújtják az azokat választó vásárlók számára.



GENIUS GHT-511 - a high-end hangzás

FORRÁS MISTRAL | 60.000 FT + ÁFA

Aki a számítógépes üzletben kapható hangszóró szettek közül a legjobbat szeretné, annak figyelmébe ajánljuk a Genius csúcsmodelljét, mely 100W-os valós teljesítményű mélynyomójával a mozizás és a játék teljes hangélményét nyújtja. A formatervezett készlet hat részből áll, az erősítő és a kezelőszervek szokásos módon a mélysugárzóval kerültek összeépítésre. A többi csatorna 20W-os erősítőket kapott hangszórónként, melyek impedanciája 8 ohm, tehát a legtöbb erősítővel ellátott DVD-lejátszóhoz is bátran csatlakoztathatók, amenynyiben annak kimenő teljesítménye nem több 20 wattnál. A készlet a könnyű és kényelmes kezelhetőség érdekében távirányítót is tartalmaz.

TENYÉRNYI MP3-LEJÁTSZÓK

Avagy sok jó zene kis helyen is elfér

Ugyan a karácsonyi őrületnek már vége lett, talán még maradt otthon némi pénzmag az ajándékozásokból. Ennek elköltésére adunk most egy tippet, mégpedig elegáns kis kütyük, multifunkcionális USB-s, tenyérnyi méretű kifinomult elektronikai eszközök képében.

Mi is a fontos egy ilyen hordozható eszköz esetében?

Elsőként, hogy tudjon lejátszani zenét. Lehetőleg ne csak MP3-at, hanem Windows Media Audio formátumot is, esetleg további, kevésbé sűrűn használt változatokat (ASF, illetve OGG). Ha van rá mód, akkor mindezt úgy tegye, hogy a kijelzőjéről minden információt jól le lehessen olvasni. Másodszor, ha már a kijelzőnél tartunk, jól kezelhető menürendszere legyen, és a használata olyan egyszerű legyen, hogy csukott szemmel is megtaláljunk mindent rajta. Ehhez külön jó, ha a háttérvilágítás révén sötétben is jól látjuk a megjelenített információt.

A technikai jellemzőket tekintve fontos lehet még a használt akkumulátor/elem típusa, valamint hogy mennyi ideig tudjuk egyhuzamban használni a lejátszót újratöltés/elemcsere nélkül. Ennél picit még fontosabb a megfelelő modell és típus kiválasztásánál a rendelkezésre álló memória figyelembevétele. A skála elég széles, hiszen 128MB-tól 1GB fölöttiig minden értéket megtalálhatunk, ami természetesen nagyban befolyásolja a termék árát is. Az árakat tekintve is nagy a választék, hiszen huszonötezer forint körül már vásárolhatunk lejátszókat, de ha igazán sokat szeretnénk költeni a vásárláskor, akár százezer forintot is a boltokban hagyhatunk.

Ami még meghatározza az adott eszköz értékét, az a hozzá tartozó extrák megléte ill. hiánya, mint amilyenek a hangrögzítés, a speciális fülhallgatók, különböző hordtáskák és rögzítő tokok, karszalagok, FM rádió, vagy éppen az azonnali tömörítéses hangrögzítés optikai bemenettel. Valahol itt érdemes még megemlíteni a külalakot is, ami ezen eszközöknél komoly szerephez jut, hiszen az elegánstól a hagyományos kivitelen keresztül a sportosig minden megtalálható, megpróbálva minél több ember kívánalmainak megfelelni.

Mire és hogyan használható egy-egy lejátszó?

Mindegyik termékhez különböző kábelek járnak, melyek között legalább egy USB-s is megtalálható. Ennek segítségével teremthetünk kapcsolatot a számítógépünkkel, és elsődlegesen ilyen módon tudjuk feltölteni a hordozható eszközre a zenei anyagot. Természetesen mindegyik dobozban található egy CD is, mely az esetlegesen szükséges meghajtókat, valamint egy, a zenék kezelésében, tömörítésében, áttöltésében segítséget nyújtó kezelőszoftvert tartalmaz.

Mindezeken túlmenően az MP3-lejátszókat nem csupán zenei célokra használhatjuk, hiszen az USB-s kábel segítségével bármely számítógéphez csatlakoztathatjuk, így kiválóan alkalmassá válik kisebb-nagyobb állományok hordozására is. A csatlakoztatott lejátszókat a számítógépek helyi lemezként képesek kezelni, így bármit rámásolhatunk, majd zsebünkben, nyakunkban stb. hordva magunkkal vihetjük bárhová. A memóriától függően akár egész CD-nyi anyagokat is hordozhatunk ilyen módon, habár erre már inkább az USB-s merevlemezhez hasonló eszközt érdemes használni, melyről a cikkben még olvashattok.

EZAV XEN EMP 200

Az egyik legelegánsabb lejátszó a választékból, mely komolyságot sugalló fekete színű dobozban érkezik, megfelelő szoftveres ellátással, a szükséges kábelekkel, nyakbaakasztóval, valamint egy átlátszó műanyag tokkal.

Támogatja a WMA, MP3, ASF formátumokat, ráadásul MP3 és WMA formátumba felvenni is képes. Alapfelszereltségéhez tartozik az FM rádió, amely a teszt során kiválóan szerepelt a vétel minőségét tekintve. Az egyes adókat a 16 rögzített hely valamelyikére tárolhatjuk el. A külső bemeneti forráson kívül nagy előnye, hogy a rádióműsort is rögzíthetjük MP3 formátumban.

A menürendszere, a navigálás kiválóan lett megoldva, másodikharmadik használatra már kívülről fogjuk fújni az egyes üzemmódok elérhetőségét. Az elemeket rejtő

fedél picit fura volt elsőre (két kar tartja a kinyitás után), remélhetőleg nem törik le, hajlik meg könnyen, és bízzunk benne, hogy a századik nyitás után is megfelelően zár. Ide amúgy két darab AAA-s elem kerül, melyeket mellékelnek a csomagban is. A lejátszó háttérvilágítása egész jó, ahogy a számok megjelenítése és az összes többi szöveges információ is jól olvasható.

Annak tudnám leginkább ajánlani, aki szeretne egy elegáns lejátszót beszerezni elérhető áron, és megelégszik a 256MB memóriával. Ezzel a kis dobozkával lehet világlni bármilyen társaságban.

MPIO FL100

A kevésbé designos, ám hasonlóan jó képességekkel bíró FL100 nagyjából ugyanezen szolgáltatásokat biztosítja, csak éppen kicsit másképp. A külsejét tekintve a hagyományos vonalat képviseli, körülbelül úgy néz ki, mint a legelső ilyen lejátszók, szögletes, háromsoros kijelzőjét kék háttér támogatja, és picit nagyobb, mint az összeállításunkban szereplő többi versenyző. Egyetlen elemmel működik, amely a gyári adatok szerint körülbelül 11 óra folyamatos üzemet biztosít. Támogatja az MP3 és WMA szabványokat, és rendelkezik beépített FM rádióval.

A hangrögzítést csak WAV formátummal képes megoldani, viszont cserébe bővíthető SD és MMC kártyával, így az eredeti 256MB könnyedén bővíthető. A csomagban találhatunk egy elemet, kábeleket, valamint egy műbőr övcsipeszes tokot is.

Leginkább azok fogják tudni használt venni, akik a támogatott memóriakártyából vásárolnak egy nagyobb példányt, és ezt használják együtt a termékkel. Ugyan díjat is nyert külalakjával, ám véleményem szerint elég szürke egy termék, mely a kártyák támogatásán kívül nem sok extrával rendelkezik. Ez azonban nagyban megdobja a használhatósági mutatót.

MPIO BOOM FG100

A sportos design valószínűleg többeknek tetszeni fog, amit a kiváló hangzás is megtámogat, amelyről a Phi-lips 3D-s technológiája biztosít. Az egyik luxusváltozat az összeállításunkban, amely a kinézetén túl kiváló üzemidővel is rendelkezik, hiszen egyetlen ceruzaelemmel körülbelül 43 órán keresztül képes működni. Az elem mellett itt is megkapjuk a szokásos nyakbavalót, továbbá egy tokot, és egy pántot, melynek segítségével a karunkra rögzíthetjük a lejátszót.

Ez a lejátszó is képes rádióállomásokat fogni, ráadásul a hangfelvétel mellé itt is jár egy bemeneti kábel, amelyen keresztül MP3-ba rögzíthetjük a hanganyagot, ez természetesen az FM rádió adását is. Az irányítás és a menürendszer itt is gyerekjáték, a kijelző pedig kiválóan látható minden környezetben.

Talán az egyik legötletesebb kivitel, amely kiváló körítéssel párosul. A 256MB-os kivitel picit drá-

MPIO HS100

1.5GB egy öngyújtó méretű dobozkába zárva. Ezzel nagyjából összefoglaltam a HS100 lényegét, mely egy USB 2.0-s csatlakozón keresztül kommunikálva bővíti gépünk háttértárolóját, ráadásul úgy, hogy használatához semmilyen külön szoftverre sincs szükség, ahogyan külső áramforrásra sem. Az 1inches merevlemez sebessége ugyan nem összehasonlítható egy beépített winchester képességeivel, ám tárolókapacitása, valamint az ára kiváló alternatívát jelentenek akkor, hogy-ha szeretnénk adatainkat biztonságosan magunknál tudni. Kétségtelen előnye a CD-kkel és DVD-kkel szemben - a méretén túl -, hogy a fizikai sérülésektől szinte alig van kitéve, továbbá bármilyen számítógéphez csatlakoztathatjuk, amelyen USB-csatoló található, minden más komponenstől függetlenül.

A merevlemez ráadásul beépített tűzfallal is rendelkezik, bár ennek nem hinném, hogy bárki igazán használt tudná venni. A 38Mbps ugyan nem veheti fel a versenyt a beépített meghajtókkal, mégis, az ára, mely bruttó 35ezer körül található, csábító lehet egy ekkora méretű meghajtóért.

Az eszköz legnagyobb hibája azonban kompaktságában keresendő, ugyanis bármi problémánk akad a működés közben, nem sokat tudunk tenni, maximum bámulhatjuk a külsején található LED-et. Sajnos az internetes fórumok tanúsága szerint az egyes meghajtók igen gyakran képesek leállni, szervizelésük pedig nem egy könnyű feladat, így általában csak a gyártón keresztül megoldható. Mivel az elhalálozási arány nagyon magas, azt tudom javasolni, hogy egyelőre várjunk még egy kicsit egy esetlegesen megjelenő következő generációra, amelyekben a megbízhatóságát talán már megfelelő szintre tornássza föl a gyártó.

ga, az 1GB-os már egy fokkal jobb ár/tárterület arányt mutat 56.200Ft-tal. Nem a legolcsóbb választás, ám külsőre a bejövős kategóriába tartozik, kiváló kezelhetőséggel párosítva. Mindazok számára ajánlott, akik szeretnék egy picit átérezni a termékből sugárzó retro-filinget, vagy akiket megfogott a LED-ek hangulatos színvilága.

MPIO CARAT FL300

Ahogy a neve is sugallja, egy valódi ékszerrel állunk szemben, amelyből ráadásul a legnagyobb, 1GB-os példány érkezett szerkesztőségünkbe. (A 256MB-os változat 31.000Ft-ot kóstál.) Az összes közül számomra ez tetszett a legjobban, ugyanis nagyon pici, mégis kimondhatatlanul elegáns külsővel rendelkezik. A hangját itt is a Philips rendszere támogatja meg egy picit, ám nem emiatt lóg ki a sorból igazán, hanem a beépített akkumulátor okán. Belül ugyanis egy pirinyó aksi lapul, melyet az USB-porton keresztül tudunk feltölteni akkor, amikor az eszközt a PC-nkhez kötjük. Egy teljes töltéssel ugyan 10 órát tudjuk csak folyamatosan használni, ami a többi készülékhez képest igencsak alacsony értéknek számít, ám cserébe nincs szükségünk elemekre.

A csomagban találunk egy karra rakható pántot, valamint egy átlátszó műanyag tokot is, továbbá egy rövid és egy hosszabb USB-s csatlakozót. A kijelzője a méreteiből fakadóan nem éppen a legnagyobb, és a kezelőgomboknak sem jutott túl sok hely, így ezek használatához is hozzá kell majd szokni. Sajnos a beépített diktafonon kívül itt más forrásból nem rögzíthetünk hanganyagot, és valamiért a rádió is lemaradt a funkciók listájáról, ami valljuk be, fájó hiányérzetet okozott.

A külsejét tekintve verhetetlen, a tulajdonságai és képességei azonban sajnos hagynak kívánnivalót maguk után, így elsődlegesen azok fognak majd örülni a terméknek, akik többet adnak a külcsínre. Valószí-

nűleg a hordozható számítógéppel mászkáló felhasználók tudnák a legjobban használni a lejátszót, hiszen ilyenkor mindig kéznél van egy USB-vel is rendelkező gép, amellyel el lehet látni az aksitöltési feladatokat. De ha már notebook is van kéznél, akkor minek az MP3-lejátszó?

MPIO FY300

A leginkább egy pen drive-ra hasonlító lejátszó kiköszörüli mindazon hibákat, amelyeket a CARAT tartalmaz, hiszen a beépített akkumulátora mellé tartalmaz FM rádiót is, és képes külső forrásból MP3-ba tömöríteni. Sajnálatos módon ebbe is ugyanolyan, maximum 10 órányi üzemidőt biztosító aksi került, melynek töltési ideje 2 óra. Ezt le-

Kezelhetősége kiváló, a háttérvilágítással sincs semmi gond, ám a beépített USB-csatoló csupán az 1.1-es szabványt támogatja, így picit lassabb lesz a számok áttöltögetése. A 128MB-os változat 22.400Ft-ba kerül.

A frissített verzió az FY400 névre hallgat, és már támogatja a 2.0-ás szabványt, ám a külalakját sikeresen elrontották a tervezők. Valamiért rájöttek, hogy a 10 órányi lejátszási idő nem a legkiválóbb, mivel ennél a társánál már visszatértek a ceruzaelemes használatra, mely segítségével 20 órára bővítették az üzemidőt.

számítva nagyjából olyan tudása van, mint társainak, hacsak nem emeljük ki, hogy eme példány a Linuxos operációs rendszerekkel is kompatibilis.

Összegzés

Mint látható, érdemes jól meggondolnunk, melyik lejátszót választjuk, hiszen nem mindegyik rendelkezik ugyanolyan szolgáltatásválasztékkal, ráadásul ha nem bővíthető a memóriája, akkor hamar kifogyhatunk a háttértárolóból. Mint mindennek, ezeknek az eszközöknek is folyamatosan csökken az ára, és mint látható, már 1GB-os felső határt döngetnek a boltokban kapható példányok.

Az extra szolgáltatások köréből a rádióadás vétele már lassan kikerült, általánosan elfogadottá vált. Helyére bejött az MP3-as tömörítés, mely akármilyen külső forrásból képes hanganyagot fogadni. Innentől kezdve pedig a lejátszók fogalmát át kell értékelnünk, hiszen immáron nem csupán zenét tudunk rajta tárolni, valamint lejátszani, hanem fájlokat mozgatni, illetve a diktafonos hangrögzítésen túl bármilyen zenei anyagot kódolni.

A választékot elnézve még egy területen történtek változások, és ez a külalakot érinti. A hagyományos, téglalap alakú lejátszók ideje lejárt, helyüket a designos, színes termékek vették át, amelyek vonzzák a tekintetet az utcán. És ahogy azt a CARAT esetében is láthatjuk, akár olyan külalakkal is bírhatnak, mint egy kis ékszer, amely passzol stílusunkhoz.

Jelen pillanatban azt tudnám javasolni, hogy aki új lejátszó vásárlásán töri a fejét, az 256MB és 512MB környékén válogasson, és mindenképpen olyat válasszon, amely elemmel működik, legalább 20 órán át. Innentől kezdve pedig csak a pénztárcánk szabhat határt annak, melyik külalakot és milyen extrákat részesítünk előnyben.

Chilly
chilly@pc.games.hu

A termékeket az mp3center.hu bocsátotta rendelkezésükre. Köszönjük!

SPECIFIKÁCIÓK

	EZAV XEN EMP 200	MPIO FL100	MPIO FG100	MPIO FL300	MPIO FY300
Lejátszási formátumok	MP3, WMA, ASF	MP3, WMA, ASF	MP3, WMA, ASF	MP3, WMA, ASF	MP3, WMA
Felvételi formátumok	MP3, WMA	WAV	MP3	WAV	MP3
Memória	256MB	256MB+SD és MMC	256MB	1GB	128MB
FM rádió	van	van	van	nincs	van
Elem	2xAAA	1xAAA	1xAA	Li-Polimer	Li-Polimer
Tok	van, átlátszó	van, műbőr	van	van, átlátszó	nincs
Színválaszték	fekete	ezüst	fekete, ezüst, vörös	kék	ezüst
USB	1.1	1.1	2.0	1.1	1.1
Működési idő	16 óra	11 óra	43 óra	10 óra	10 óra
Értékelés	8/10	7/10	8/10	6/10	6/10
Ár (bruttó Ft)	29 250 Ft	35 000 Ft	37 000 Ft	48 700 Ft	28 000 Ft

CSENDES ÉJ...

Aktív és passzív tápok otthonra

Már korábban is írtunk arról, hogyan tehetnénk számítógépünket minél csendesebbé úgy, hogy mindeközben ne kelljen túl sok kompromisszummal farkasszemet néznünk. Az egyik megoldás a vízhűtés volt, melyet nem igazán tudunk a kevésbé szakavatott közönség számára ajánlani. A második a vennagy kihívások elé állítja ilyenkor a gyártókat, hiszen kiváló hővezető anyagra lesz szükség, méghozzá nagy mennyiségben, hiszen lehetőleg minél nagyobb felületen kell leadni a felgyülemlett hőmennyiséget. Ennek eredménye az, hogy az adott eszközt is minél jobb anyagokból kell készíteni, minél fejlettebb technológiával, hogy kevés hőt termeljen, és a hűtőbordá-

tilátorok halkabbra cserélése volt, ami jó ötlet, de nem jelent tökéletes megoldást. A harmadik, akkor kevéssé részletezett változat a passzív hűtést jelentette.

Passzív hűtést lehet már találni merevlemezekre, videokártyákra, memóriákra, és természetesen tápegységekre is. Mivel a zajszint 0 decibel, így csendesebbet kí-

kat is a lehető legjobb vezetőből kell összeállítani.

Valahol itt jönnek be a képbe a Silentmaxx és a Noiseblocker termékei, melyek közül egyes példányok teljes mértékben passzívan, míg mások passzív és aktív módban egyszerre képesek üzemelni, terheléstől és a környezeti feltételektől függően.

vánni sem lehetne, ráadásul még a port sem kavarja föl semmilyen ventilátor ebben az esetben, így porszűrőkre sem lesz nagy szükségünk. A hőtermelés azonban

Milyet ne vegyünk?

Ha általában a számítógépünket olyan környezetben használjuk, ahol magas hőmérséklet uralkodik (pl. radiátor mellett télen, nyáron tű-

PFC

Mi is az a rejtélyes PFC? A rövidítés a Power Factor Controller kifejezést takarja, amely manapság már minden EU-ba bekerülő tápegység szerves részét kell, hogy képezze. A lényege annyi, hogy sokkal hatékonyabban osztja szét az áramszolgáltatótól kapott feszültséget a PC-ben lévő eszközöknek, mint az e nélkül működő tápegységek. Ennek eredményeképpen a környezetvédelmi előírásoknak is megfelel.

Az egész PFC-mizériának fellelhetők a világhálón különböző technikai szövegei, melyek elmagyarázzák, hogy miért éppen ez a megoldás az ideális akkor, ha a falból érkező 220V-ot kisebb értékekre bontjuk, és hogy e nélkül menynyire rosszat tennénk az árammal. Valahogy úgy néz ki, hogy a PFC-t nélkülöző eszközök úgy használják az áramot, hogy mindeközben a potenciális maximumot nagyban lecsökkentik - ez az áramszolgáltató AC-vonalát érinti, így érthetően számukra nem éppen az ideális megoldás. Éppen ezért vezették be az EU-ban azt a szabályozást, hogy minden 70W-nál nagyobb teljesítménnyel működő eszköz esetében kötelező a PFC beépítése. Arról nem is beszélve, hogy a jelenleg használt tápegységek legtöbbje váltakozó táp (switching power supply), mely működés közben interferenciát, zajt generál az áramhálózaton, amiért a szolgáltató megint csak nem igazán szokott rajongani. Ezt a problémát orvosolja a PFC.

Kétfajta változata létezik, a passzív és az aktív. Előbbi passzív eszközökkel, míg utóbbi aktív áramkörrel dolgozik. Míg a passzív 60-80%-os kihasználtságot eredményez, és főként 230V-on működik problémamentesen, addig az aktív minden hálózati feszültséggel 95%-os használhatóságot biztosít.

Hogy eloszlassuk a tévhiteket, el kell mondanunk, hogy ez a módszer vajmi kevés látványos változást fog okozni a felhasználói oldalon: nem lesz tőle kevesebb a villanyszámlánk, és nem kapunk teljesítménynövekedést sem. A fő változásokat az áramszolgáltató oldalán tapasztalhatjuk meg, akiknek könnyebb fenntartani egy jól működő áramhálózatot. Hamarosan minden eszközbe aktív vagy passzív PFC kerülhet, mely két kidolgozás között igazából csak az árbeli tényező lehet a döntő. Arra azonban vigyázzunk, hogy csak azért, mert egy eszköz mondjuk, aktív PFC-vel működik, ne költsünk több ezer forinttal többet, ugyanis annyit nem ér meg a technológia. Sajnos a PFC körüli misztikus ködbe burkolózó homályosság okán több gyártó is felvitte ezen eszközeinek árát, teljesen indokolatlanul. Próbáljunk meg ragaszkodni a PFC-hez, ám ne minden áron - amelyik gyártó ezt tünteti föl tápegységének legfontosabb értéknövelő elemének, ott valószínűleg valami svindlivel állunk szemben.

ző napon stb.), akkor ne is álmodjunk passzív hűtésről. Ha mégis ilyen tápot vennénk, valószínűleg azzal szembesülnénk, hogy lépten-nyomon leáll az egész rendszerünk, mivel a táp kikapcsolja önmagát és az egész gépet is. Ebbe az üzletbe csak akkor érdemes belekezdeni, ha normál hőmérsékleti viszonyok közepette használjuk a vasat, habár egy-egy igazán meleg nyári napon még így is problémáink akadhatnak.

Nem véletlenül találták ki a passzív+aktív kombinációját, amikor a táp nem használ ventilátort, csak akkor, ha erre igazán szükség van (pl. 65 fok elérése után bekapcsol). Ezek a tápok általában szabályozhatók a hátsó fedlapon található tekerővel, ki-bekapcsolva a ventilátort, illetve automatikus szabályzást engedélyezve. Azt tudnunk kell ezeknél az eszközöknél, hogy szinte biztos, hogy a működő ventilátor hangját sem fogjuk hallani, amikor erre szükség van, olyan halkan dolgoznak.

Noiseblocker Fortron BlueStorm 350W SX-1 */22.500Ft/*

A Noiseblocker az FSP tápjait használja alapul, amelyek már alapból érdekesek, hiszen egy 24 tűs átalakítós csatlakozóval lettek ellátva az új trendnek megfelelően, így a Pentium 1-es alaplapoktól kezdve egészen a Prescott magos gépekig mindent képes meghajtani. A módosítás nem itt történt, ugyanis ezt a táp alapból is tudja, hanem a ventilátornál, ide egy UltraSilentFan SX1 került az eredeti helyébe, lecsöndesítve a táp működését.

A táp alapból kiválóan mutat moddingolt házakban is, mivel a bekapcsoló gombja kéken világít, a borítása pedig szintén kék színben pompázik, ráadásul a felülete valamennyire rezisztens a karcolásokkal szemben. Az egyes csatlakozók kábelei nem fognak össze-vissza kavarogni a gépen belül, mivel ezt egy hálóval sikerült összefogni. Itt most nem csupán az alaplapi csatlakozóra kell gondolni, ahogy ezt más gyártók sokszor megoldják, hanem az összes Molex-csatira is. Az alapfelszereltség része a két SATA-táp is.

A gyártó közel 100 ezer órányi problémamentes működést ígér, valamint stabil feszültséget még erős terhelés esetén is. Természetesen alap a PFC technológia alkalmazása, valamint a különböző árampróblémák elleni védelem (OVP, OCP, SCP), no meg a hőmérséklet figyelése is. A perifériák és a processzor ráadásul külön 12V-on fut, így a nagy terhelés idején garantált, hogy a táp még mindig jól tud teljesíteni, és az egyes eszközök nem egymástól „lopják" az áramot.

A termék igazi különlegessége az ára, ugyanis egy ennyire megbízható tápot ilyen olcsón elég nehéz más gyártóknál beszerezni.

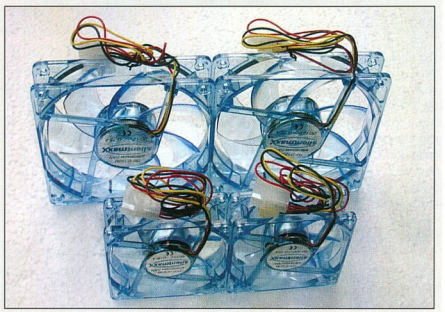
CSENDES VENTILÁTOROK

Egyesek talán kizártnak tartják, hogy egy ventilátor a hallható hangtartomány alatt dolgozzon, de ezen gépházhasználók valószínűleg sosem találkoztak még a YS-Tech termékeivel. Most nem is ezekről lesz szó, hanem a Silentmaxx Silent Fan sorozatáról, melyekből négyet láttunk.

A 80x80mm-esek közül az SF-80/15 12 decibelt présel ki magából, amely jóval a hallható tartomány alatt található. Mindezt teszi 1500rpm-en, kétfajta tápcsatlakozóval. Az SF-80/20 ugyanezt tudja 2050rpm-en, 19 decibeles zajszinten, ami még mindig az a tartomány, amit alig hallhatunk.

A 120x120mm-eseknél az SF-120/12 1200rpm-en pörög, így 19 decibelt produkál, míg az SF-120/16 1600rpm-en, 26 decibellel.

Mindegyik ventilátor átlátszó műanyag keretben kerül forgalomba, az áruk pedig jócskán a megfizethető kategóriába esik. A 33 köbmétert, valamint a 45 köbmétert megforgatni képes két 80mm-es példány 2.300Ft-ba kerül, míg a 70, illetve 94 köbméteres 120mm-es példányok bruttó 3.300Ft-ért vihetők.



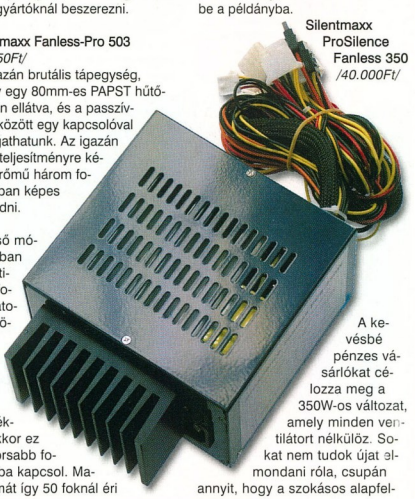
Silentmaxx Fanless-Pro 503 */67.250Ft/*

Az igazán brutális tápegység, amely egy 80mm-es PAPST hűtővel van ellátva, és a passzívaktív között egy kapcsolóval váltogathatunk. Az igazán nagy teljesítményre képes erőmű három fokozatban képes működni.

Az első módozatban a ventilátor folyamatosan pörög, és ha emelkedik a hőmérséklet, akkor ez is gyorsabb fokozatba kapcsol. Maximumát így 50 foknál éri el. A második, középső módban a ventilátor teljes mértékben inaktív, semmilyen hőmérséklet esetén sem fog bekapcsolni. A harmadik állásban 64 fok környékén automatikusan bekapcsol a ventilátor, majd a 45 fok elérésekor ugyanilyen egyszerűen ki is kapcsolja magát. A változásokat, valamint a fordulatszámot folyamatosan figyelhetjük, akár az alaplapi csatlakozók használatával is.

Nem éppen olcsó mulatság ilyen tápot venni, de aki a minőségre utazik, könnyen beleszerethet ebbe a példányba.

Silentmaxx ProSilence Fanless 350 */40.000Ft/*



A kevésbé pénzes vásárlókat célozza meg a 350W-os változat, amely minden ventilátort nélkülöz. Sokat nem tudok újat elmondani róla, csupán annyit, hogy a szokásos alapfel-

OVP, OPP, SCP, OTP

Over Voltage Protection - a túlfeszültség ellen véd, garantálja, hogy a maximális érték nem magasabb 6.8V-nál 5V esetén, 15.6V-nál 12V esetén, és 4.5V-nél 3.3V esetén.
Over Power Protection - az eszközök felé biztosított áram mennyiségét lehet kontrollálni.
Short Circuit Protection - bármely DC-kimeneten tapasztalt rövidzárlat esetén a táp megáll, és nem szolgáltat további áramot ezeken a kimeneteken.

Over Temperature Protection - főként a passzív tápoknál alapfelszereltség. Amennyiben a táp egy bizonyos hőmérséklet fölé melegedik, automatikusan kikapcsol. Természetesen aktív tápoknál is előfordul, hogy beépítik az eszközbe, mivel a túlmelegedést okozhatja a túlterhelés, vagy valamelyik ventilátor meghibásodása is. A passzív tápok esetében igencsak bosszantó lehet, amikor egy-egy melegebb napon/helyen ez percenként megtörténik.

szerelt séggel, a szériatartozék SATA-csatolókkal együtt érkezik.

Silentmaxx Semi-Fanless 450 */57.800Ft/*
Egy 80mm-es ventilátorral lett fölszerelve ez a tápegység, amelyet összesen hat módozatba kapcsolhatunk, attól függően, milyen terhelésnek tesszük ki a gépünket. Ezek a módok a következők: OFF, 50, 60, 70, 80, AUTO. Értelemszerűen az első beállítás a ventilátor kikapcsolását, a számértékek pedig azt a hőmérsékletet jelölik, amikor a hűtés bekapcsol. Az automatikus változat esetén a fordulatszám a hőmérséklettel együtt növekszik.

Ez a tápegység is 24/20-as átalakítóval érkezik, ráadásul olyan külalakban, amely után bárki megnyalhatja mind a tíz ujját. A csillogó felület, valamint a Silentmaxx logó valószínűleg ugyan kevéssé fog látszódni egy hagyományos házban, ám a plexilapokkal bélelt gépek tulajdonosainak büszkén dagadhat a kebluk akkor, ha egy ilyen táp szolgáltatja a perifériák áramellátását.

Silentmaxx Dualfan 480W */22.400Ft/*
A végére maradt egy két ventilátorral büszkélkedő példány, mely ennek ellenére 19 decibeles zajtartományban marad. A 24/20-as átalakító mellett itt három, a házventilátorokat meghajtó tápcsati is megtalálható, melyek használatával biztosak lehetünk abban, hogy a házban lévő ventilátorain is a hőmérsékletnek megfelelően ügyködnek.

Arról nem beszélve, hogy egy 480W-os egységet kapunk olyan árért, amely nem éppen mindennapi. Ár és teljesítmény arányában úgy hiszem, ennél jobba ajánlatot keresve sem találhatunk.

Chilly
chilly@pc.games.hu

A cikkben szereplő termékeket a TTS Kft. jóvoltából tesztelhettük. Köszönjük!

www.tts-kft.hu

AKTÍV, PASSZÍV, VAGY MINDKETTŐ?

Ha a maximális rendelkezésre állóságot tekintjük, az aktív tápoknak mindenképpen jobb a helyzetük. Ez kiegészül a megfelelő biztonsággal akkor, hogyha a megfelelő szenzorok is helyet kaptak az eszközben.

Ha a csendességet vesszük alapul, akkor természetesen a passzív tápok a nyerők, habár itt is érdemesebb olyan példányt választanunk, amely szükség esetén képes ventilátorral megtámogatni a hűtőbordákat.

Aki pedig szeretne különcködni, annak a vízhűtéses példányokat lehetne ajánlani, amelyekből legalább egyet szerettünk volna a cikkben is bemutatni, ám erre sajnos nem volt lehetőségünk. Ezek amúgy szintén 50.000 környékén találhatók (Silentmaxx 450), viszont cserébe legalább megbízhatónak is számítanak.

Mára amúgy megcáfolták a gyártók azt a vélekedést, hogy egy megbízható tápnak dög nehéznek kell lennie, hiszen a tesztünkben szereplő példányok közül több is elég könnyűnek számított. Arra azonban érdemes mindenkinek odafigyelnie, hogy a tápegység a gép egyik lelke, ez hajtja meg mindegyik perifériánkat, ahogyan az alaplapot és a processzort is. Tehát ha olcsó, minőségen aluli példányt választunk, amelyben silány alkatrészek találhatók, akkor ne csodálkozzunk abban az esetben, ha beüt a mennykő (esetleg szó szerint), és többszázezres kárunk keletkezik. Ekkor könyveljük el magunkban, hogy egy minőségi táppal mindezt megelőzhettük volna.

Aki nem bízik a passzív tápok működésében és szeretné ezáltal mindenképpen aktív hűtéses táppal megerősíteni az otthoni gépét, annak kiváló választás lehet eme tápegység, amely maximális működés mellett sem éri el a hallható hangtartományt.

RICHIE Production
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
S.O.S. PC SEGÉLY
HÍVÁSRA HÁZHOZ MEGYÜNK!
OPERÁCIÓSRENDSZER, JÁTÉKOK, FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK TELEPÍTÉSE - BEÁLLÍTÁSA.
RENDSZER KARBANTARTÁS, A GÉP JAVÍTÁSA, BŐVÍTÉSE, VIRUSÍRTÁSA.
ADÁS-VÉTEL, TANÁCSADÁS.
CD-DVD ÍRÁS, ADATMENTÉS.
PAPP LÁSZLÓ RICHÁRD
mobil: 06 309 520 320
Tel/fax/üzenet: 35 987 35
E-mail: djrichie@chello.hu

TFT-K SZÁZ ALATT...

...avagy mi újság a kristálycukorpiacon?

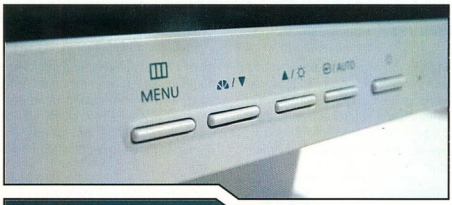
Pár éve, mikor megjelentek az első TFT-monitorok, megoszlott a piac, sokan idegenkedtek az új technológiától. Sok érv szólt mellette és sok ellene. A nagy cégek sorra fektettek be az akkor horribilis árú termékekbe, a helytakarékosság és az alacsonyabb üzemeltetési költségek miatt. (Emlékszem, hogy 1999-ben az azóta országunkból kivonult IBM gyár szinte az összes monitorát egyszerre cserélte le 15"-es TFT-kre. Akkoriban jellemzően 200-300 ezer forint körül mozogtak a 15-ös TFT-k.) Persze a piac professzionális szereplői (nyomda, filmstúdiók stb.) nem kaptak azonnal utánuk. A képminőség (színhűség) ugyanis hagyott némi kívánnivalót maga után. Ma már ez megváltozott, pénztárca közelségbe kerültek a TFT-k, és a képminőség is sokat javult a korábbihoz képest.

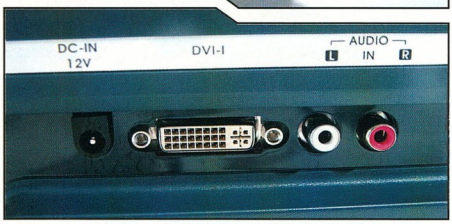
CRT vs. TFT

Biztos sok TFT tulaj felhördült a fent említett problémás képminőség hallatán, ezért dióhéjban összefoglalnám, hogy a miről is van szó.

A TFT monitorok a kristályréteg mögötti magasfrekvenciájú (kb. 1 kHz) fényforrásból nyeri a fényt. A használt fényforrás jellege miatt viszont nem egyenletes a megvilágítás, ezért a képernyő egyes részein nem egyenletesek az adott színek (általában a képernyő alján világosabb a kép). Ehhez még ugye hozzájárul az, hogy a kristállyal megszűrt fény irányítottabb, mint a CRT-n található foszfor fénye, ezért ha nem teljesen szemből nézzük a képet, akkor már halványul a kép (emiatt fontos a monitor vízszintes és függőleges és láthatósági szöge - minél nagyobb, annál jobb a színhelyesség).

A másik sarkalatos pont a képfrissítés. A CRT másodpercenként általában 85-ször, vagy még többször (a használt elektronikától, és annak beállításától függ) frissíti a teljes képet, villantja fel a foszforréteget. A TFT viszont (miután a kristály mögött folyamatosan dolgozik a háttérvilágítás) csak azokat a pixeleket módosítja, amelyek változnak. Ez mind szép és jó, ugyanis ez kevésbé terheli az emberi szemet, viszont a technológia korlátai miatt (a kristálynak el kell fordulnia színváltáskor, amely ugye idővel jár - ezt nevezzük válaszidőnek -, és ún. utánhúzás keletkezik. Ez az utánhúzás nagyban függ attól, hogy a kezdőszín mennyiben különbözik a célszíntől. Ha egy fekete háttéren egy fehér objektumot mozgatunk egy TFT-n, akkor azonnal észrevehető miről is beszélek. Ez zavaró lehet például böngészésnél (amikor gyorsan keresünk valamit egy fórumban és görgetünk - világos háttéren sötét betűk), illetve gyors fps-játéknál. Szerencsére az utóbbi esetben kevésbé érzékelhető, mert a játékok nem csak nagy kontrasztú képeket használnak, hasonló színtónusnál pedig ugye kisebb a válaszidő.





A TFT-monitoroknál a használt kristályrács miatt ha a megadott felbontást (17" - 1280x1024) használjuk, akkor CRT-n soha nem látott, tűéles képet kapunk, viszont, ha más felbontásban használjuk, a kép torzul, átlagolással kell dolgoznia a monitornak, ami homályos, recés szélű képhez vezet. Ez a játékoknál okozhat problémát, ugyanis ha 1280x1024-ben játszunk (mert ugye, ha lejjebb veszem a felbontást, sokat romlik a képminőség), akkor oda már nem elég egy alsó-középkategóriás vga-kártya...

A CRT hibáit viszont az új technológia lesöpörte az asztalról (lett helyette új... :). Miután a kristályokat szinte tökéletesen egyenletesen és síkban tudják felvinni az adott rétegre, ezért a geometriai torzítások megszűntek és a konvergencia is ismeretlen TFT-körökben. A javára írható még a már említett szemkímélő üzemelés, a jóval kisebb energiafogyasztás, na és persze a helytakarékosság és súly.

Akadnak azért már olyan TFT-k, amelyek megfelelnek akár grafikai munkákra is, de sajnos az árcédulájukon nem a címben írt összeg, hanem annak 4-5-szöröse található. Ennyiért ugyebár 2-3 darab 22"-os prémium kategóriás CRT-t lehet vásárolni...

Hogyan teszteltünk?

Hogy kiderítsem, melyik monitor mire is képes, a technológia buktatóira helyeztem a hangsúlyt, mikor teszteltem a TFT-ket. Jelesül: színegyenletesség és válaszidő. Ezekhez külön gyártottam tesztpatternet, melyeken a teli színe-

ket vizslattam (piros, zöld, kék, fekete, fehér, szürke), illetve színátmenetes képeket is, melyek megmutatták a monitor színdinamikáját. A válaszidőt minden idők egyik leggyorsabb FPS-ével, a Quake 3-al teszteltem. Emellett vizsgáltuk a kijelző dizájnját, menüjét, kezelhetőségét és az esetleges extra funkciókat is.

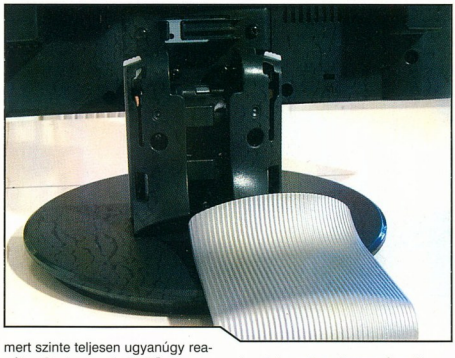
Belinea 10 17 11

Első alanyunk a Belinea alsó kategóriás modellje volt. A teljesen fekete, puritán dizájn nagyon bejött, színéből adódóan bármilyen desktop dísze lehet. Pozitívumként írható számlájára a beépített hangszóró, mely irodai használatra tökéletes, mást nagyon úgysem várhatunk az efféle megoldásoktól. Magyar használati útmutató is került a dobozba, ami szintén jól jön azoknak, akinek nem ismerik nagyon az angolt, vagy a németet. A DVI-csatlakozót viszont lehagyták, úgyhogy hátul csak a D-SUB bemenetet találhattuk a tápbemenet, illetve a hangszóróbemenet mellett. Gyors melegítés után egyből nekiugrottam a gombóknak, melyek gyorsan és pontosan reagáltak. A menüje egyszerű, sima szöveges, a legegyszerűbb funkciókra törekszik. A színhőmérsékletet több lépcsőben lehetett állítani, én a 6500K-t favorizáltam.

A teljes képernyős fekete lehetett volna sötétebb is, a képernyő tetején ráadásul még jól látható foltosodás is tarkította a képet. A fehér kép egy picit mintha zavaros lett volna, néhol észre lehetett venni elszíneződéseket. A tendencia folytatódott, a teljes képernyős szürke is foltos volt, bár javára írhatjuk, hogy közelített a színsemlegeshez. A színek meggyőzőek voltak, élénkek, a zöldben a bal felső sarokban kisebb sötétedést lehetett észrevenni. Az árnyalatos képeken a sötét tónusokban sávosodást lehetett megfigyelni.
A specifikációkban megadott 25ms ellenére nem volt nagyon zavaró az utánhúzás játék közben, ha nem progamer az ember, lassabb játékokhoz teljesen megfelelő teljesítményt nyújt.

Belinea 10 17 15

A második versenyző is a Belinea istállóból származik. A specifikációk alapján elvileg a nagyobbik testvér szerepét töltené be az előző tesztalany mellett, bár az árak nem ezt sugallják.
A csontfehér dizájn nagyon puritán, talán egy picit kellemesebb külsőt is adhattak volna neki a mérnökök. Itt is megtalálható a beépített hangszóró és a magyar nyelvű használati útmutató.
A testvérhez hasonlóan ő sem kapott DVI-bemenetet, ami miatt szomorú is voltam.
A gombjai viszont sajnos nem teljesen úgy működtek, ahogy azt szerettem volna. Ha túl gyorsan nyomkodtam a gombokat (relatíve gyorsan, 2 gombnyomás/másodperc) akkor csak minden második nyomásra reagált. A menüje egyszerű, bár itt már vannak ikonok is, melyek barátságosabbá teszik a kezelést (bár nem feledteti a nyomásproblémát). A színhőmérsékletet itt is több lépcsőben lehetett állítani, hasonlóan az öcsihez, itt is a 6500K-t használtam.
A teljes képernyős fekete picit világos volt, foltosodást viszont csak alig lehetett észrevenni a képen.
A fehér kép tartalmazott enyhe elszíneződéseket, bár sasolni kellett, hogy észrevegyem. A teljes képernyős szürke homogén volt, a felső tartományokban észleltem csak foltosodást. A színek szépek, teltek voltak, egyenletesnek mutatkoztak. Az árnyalatos képek határozottan jobban mutattak, mint a kistesón, bár itt is észlelhetők voltak a sávok.
Ami érdekes volt az az utánhúzás. Gyárilag 20ms van megadva, a 10 17 11-nek 25, de mintha ez is 25-ös lenne (vagy a kissebbik 20-as), mert szinte teljesen ugyanúgy reagált a Quake-re mindkettő.

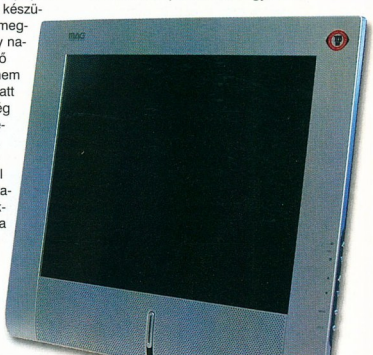


Mag HD-772i

A Mag egy elég fura szerzettel lepett meg minket. A kijelző nagyon érdekes formát mutat a széles kávájával és középen elhelyezett hosszúkás, világító bekapcsoló gombjával. Biztosan lehet szeretni ezt a dizájn, mely meglehetősen futurisztikus képet varázsol az asztalunkra, de valahogy nekem az egyszerű, letisztult formák jobban bejönnek.
A kezelőszervek (a bekapcsológomb kivételével) a káva jobb oldalán helyezkednek el. A nyomáspontjuk jó, könnyen lehet(ne) vele a menüben lépkedni. A készülék menüje a gyártótól megszokott körmenü, amely nagyon könnyen kezelhető egy Jog-kontrollal, de nem két nyílbillentyűvel. Emiatt a monitor állítgatása elég körülményes lesz, nehezen kezelhetővé válik a menü, melyben a megszokott funkciókon kívül semmi érdekeset nem találtunk. A színhőmérséklet 3 módban elérhető, a cool, a warm és a user (egyéni beállítás), melyek közül a warmot preferáltam.
A mezőnyből két dolog miatt tűnt ki a többiek közül: a külső tápegység, és a DVI-bemenet. Ráadásul a digitális bemenet mellé két kábelt (DVI->DVI, DVI->D-SUB) is mellékeltek, mely sajnos nem mondható el minden DVI-bemenettel felszerelt kijelzőről.
A monitorba még egy sztereó hangfalpárt is beépítettek, ezzel is emelve annak használati értékét.
A számítógépbe persze a digitális kábelen keresztül csatlakoztatam, majd a bemelegedési idő után egyből neki is láttam nyúzásának.
A fekete lehetett volna sötétebb is, alul látszik a háttérvilágítás (foltos).
A fehérrel nem voltak problémák, egy picit talán sárgának tűnt.
A szürke pattern homogén volt, felül volt egy kis foltosodás. A színek élének, egyenletes képet mutattak. A szürkeskálás átmenet itt rajzolódott ki a legszebben, gyanítom, a DVI volt az oka.
A kijelző adatlapján 30ms időzítési értéket adtak meg, mely éreztette a hatását, bár nem annyira, mint ahogy vártam. A Quake-ben még a használhatatalansági érték alatt maradt, ha valaki nem túl sokat játszik, meg lehet szokni az utánhúzását.

Benq FP731

Elegáns, szürke-fekete dizájn jellemzi a Benq küldöncét. Egyszerű,



semmi fölösleges csicsa, a legtöbb helyen megállná a helyét. Apropó áll. A talpával kapcsolatban két dolog is megragadt bennem. Egyik (a jó), hogy a talp há-

MIÉRT DVI?

A DVI (Digital Visual Interface) a digitális kijelzőkön használt (már ha van rajta) csatlakozó. Jelentősége abban rejlik, hogy a videokártya az általa létrehozott képet nem analóg (D-SUB), hanem digitális formában továbbítja a megjelenítő felé. Ez azért fontos, mert a TFT-monitoroknak digitális jelre van szüksége a kép megjelenítéséhez, és ha analóg jelet kapnak, akkor át kell konvertálniuk azt. Minden AD- vagy DA-konverzió minőség romláshoz vezet, ha analóg jelet használunk kijelzőnkön, akkor már ugye két konverzión is átesik a jel. Az ezzel járó minőségvesztés általában látható formát ölt (a képernyőn a színárnyalatoknál lévő esetleges sávosodások is származhatnak miatta), ha tehetjük mindenképp DV-csatlakozóval ellátott TFT-t szerezzünk be, egy azt meghajtani tudó videokártyával egyetemben.

tulsó részén elhelyeztek egy egyszerű kábelvezetőt, mellyel úgy el tudjuk vezetni a monitorból kijövő kábeleket, hogy azok ne rondítsák el az asztalunkat. A másik (a rossz) viszont az, hogy a kijelző nem áll a helyzet magaslatán, eléggé instabil (csúf nincs...). Elég egy hirtelen mozdulat és máris indul a hátraszaltó...

A gombok egy sorban, elöl helyezkednek el. Az előbb említett talpproblémát súlyosbítja az is, hogy a kezelőszervek nyomáspontja nagyon magasan van. Ha a menüben akarunk mászkálni, akkor azt két kézzel tegyük (egyik kézzel le kell fogni a kijelzőt, míg a másikkal nyomkodjuk a gombokat). A menüje egyszerű felépítésű, felhasználóbarát ikonokkal fűszerezve. Egy picit talán lassan reagál a gombnyomásra (már ha sikerül azt benyomni...). A színhőmérséklet beállítások 2 gyári opciót (Redish / Blueish), illetve egy felhasználóit tartalmaznak, melyek mellett még van sRGB támogatás is. A monitoron sajnos csak D-SUB-bemenet van, de legalább nem beépített kábellel.

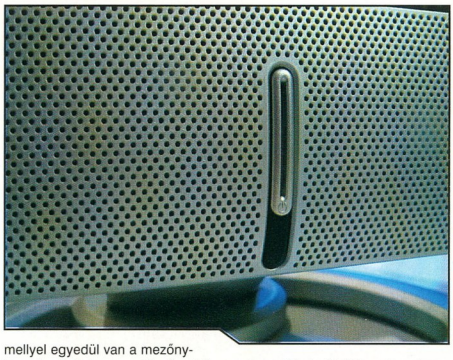
A teljes fekete képernyő elég sötét, és foltmentesnek mutatkozott. A fehér képernyő egy picit sárgásnak éreztem de nem volt zavaró. A teltszínű képek nagyon szépek, egyenletesek voltak, ahogy a szürke pattern is nyugodt, színsemleges képet mutatott. Az átmenet nagyon szépen rajzolódott ki, bár a sötétebb tónusoknál itt is akadtak kisebb gondok.

Utánhúzás szempontjából megfeleltet tudnék adni alanyuknak, mint ahogy az eddig felsoroltak, ő sem remekelt, bár még játszható maradt.

LG 1730s

Az LG termékeit mindig is figyelemmel kísértem. A CRT-iknél is próbáltak mindig egy kis pluszt beletenni a fejlesztésbe, ötletes megoldásokkal próbáltak kitűnni a gyártók sűrűjéből.

A jelenleg tesztelt példány is a cég filozófiáját követi, sok tekintetben kitűnik a többiek közül. A megjelenítő nagyon szép, dizájnos külsőt kapott, melyet megfejeltek egy pár praktikus funkcióval. Kezdem a sort a talppal. Egyszerűen felhelyezhető, stabil és forgatható, mellyel egyedül van a mezőnyben. A másik izgalmas ficsőr a hátul megvalósított kábel-elvezetés. A hátlapot kb. 10cm-rel feljebb lehet tolni, itt rejtőznek a bemenetek. Miután elvégeztük a beüzemelést, visszahúzzuk a helyére, és nem látszanak a csatlakozások.



A láb hátsó részét lehúzva előtűnnek a kábel elrejtésére szolgáló fülek. Ha ide behelyezzük a kábeleket, és visszarakjuk a láb hátsó panelét, akkor a kábelek szolidan, egymás mellett vezethetők el a számítógépig, illetve a konnektorig. Ez főleg olyan helyen érvényesül igazán, ahol az asztal ahova a kijelzőt helyeztük olyan helyen van, ahol jól látszik a kijelző hátulja. Ezzel a megoldással még hátulról is ízléses lehet a látvány, nemcsak egy csomó kábelt, meg csatlakozót fogunk látni. A kezelőszervek a kijelzőn alul, a káva alján kaptak helyet. Nyomáspontjuk könnyű, nagyon egyszerűen lehet velük közlekedni a menüben. A készülék menüje nagyon jó, egyszerű felépítésű, funkciógazdag. Van egy úgynevezett Lightview funkciója, 6 előre definiált móddal, 2 felhasználói móddal és egy normál móddal. Ezekkel be lehet állítani a fény-, illetve használati viszonyoknak megfelelő fényerőt, illetve kontrasztot. Színhőmérsékletet több előre programozott lépcsőben lehet állítani 5500K és 9300K között, persze lehetőség nyílik egyénileg is beállítani az egyes színértékeket. A monitorhoz kapunk egy Digital ez nevű szoftvert, amellyel a kijelzőt, illetve a perifériákat (nyomtató, szkenner) be tudjuk lőni színhelyesre. Az LG a CRT-inél is használja ezt a programot, látványos javulást lehet vele elérni.

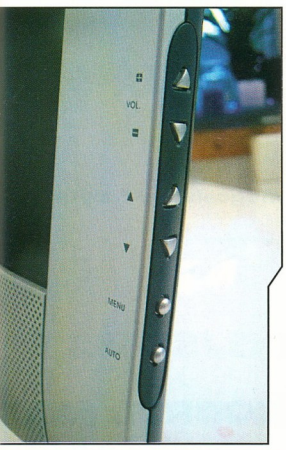
SPECIFIKÁCIÓK

	Belinea 10 17 11	**Belinea 10 17 15**	**Mag HD-772i**	**Benq FP731**	**LG 1730s**	**Samtron 73v**	**Samsung 710v**
Panel típusa	TN	TN	TN	TN	TN	PVA	TN
Kontraszt arány	450:1	450:1	350:1	450:1	550:1	500:1	500:1
Látószög (vízsz./függ.)	140°/130°	150°/130°	150°/125°	140°/130°	160°/140°	150°/120°	150°/120°
Válaszidő	25ms	20ms	30ms	25ms	12ms	25ms	25ms
Fényerő	300 cd/m2	300cd/m2	300cd/m2	250cd/m2	250cd/m2	290cd/m2	290cd/m2
Jelbemenet	D-SUB	D-SUB	D-SUB/DVI	D-SUB	D-SUB	D-SUB	D-SUB
Extrák	Kensington zár, beépített hangszóró	Kensington zár, beépített hangszóró	Kensington zár, beépített hangszóró	Kensington zár, sRGB	Kensington zár, forgatható talp, Lightview, Digital ez	Kensington zár, Magicbright	Kensington zár, Magicbright, Naturalcolor, Magictune
Bruttó kisker. ár	89 238 Ft	86 488 Ft	80 988 Ft	78 238 Ft	96 113 Ft	82 363 Ft	96 113 Ft

Sajnos a gyártó erre a készülékre csak D-SUB csatlakozót helyezett el, ami rontja az összképet. Beépített hangszóró sincs, bár meg kell mondjam, nem sokra tartom ezt a funkciót. Ha valakinek otthonra kell egy ilyen monitor, nem hiszem, hogy nem fér el mellette egy sztereó, vagy 2.1 hangfal szett, melyeket ugye nem nagyon lehet egy lapon említeni a beépített kopogókkal.

A fekete képernyő elég sötétnek mutatkozott, bár hozzá kell tennem, hogy alul és felül foltok jelentek meg. A fehér nyugodt, nagyjából színsemleges képet árasztott, mint ahogyan a teljes képernyős szürke is viselkedett. Sajnos a színekkel kapcsolatban is felmerült probléma. Van, amikor a jóból is megárt a sok: ez volt a benyomásom, mert már túl élénkek, harsányak voltak. Az árnyalatos képen nagyon enyhe árnyalatosodást lehetett észrevenni (amit szerintem egy DVI-csatlakozás eltüntetett volna).

Válaszidő szempontjából viszont mindenképpen a tesztünk legjobbjához érkeztünk (már csak a megadott gyári érték miatt is - 12ms). Nagyon jól használható FPS-játékokra is, bár hogy kukacoskodjak egy picit, ezen is észrevehető volt a dolog, de szerencsére csak akkor, ha kifejezetten a válaszidő figyelésére összpontosítottam. Ha elkapott a játék heve (ami a Quake-nél nem nehéz, valljuk be) akkor viszont nem vettem észre semmi hátráltató utánhúzást.



Samtron 73v

A Samtron márkanevet a Samsung jegyzi, amely alatt az árérzékeny, OEM piacra szánt termékek futnak. Jelen modellünk szürkésfehér színe nem a vizuális gyönyörszerzés mintaképe, egyszerű, letisztult formái viszont jól jellemzik a piaci célcsoport igényeit.

A talp hátulján itt is megtalálható egy kábelgyűjtő, mely ugyan nagyon minimalista megoldás, de azért ellátja a funkcióját. A kezelőszervek a monitor elején helyezkednek el, nyomáspontjuk megfelelő, stabil és gyors használatot tesznek lehetővé. Menüje egyszerű, átlátható, könnyen kezelhető. A színhőmérsékletet három előre definiált és egy egyéni mód közül választhatjuk ki, én a normál beállítást használtam. A helyes színek beállításában segítség lehet a gammaállítás, mely extrakként fellelhető a menüben.

A Samsung monitorokra jellemző MagicBright menü is jelen van, mellyel három gyári, illetve egy felhasználói mód közül választhatjuk ki a nekünk tetsző fényerő és kontraszt beállítást. Ez hasznos lehet olyankor, hogyha megváltozott fényviszonyok között használjuk a készüléket.

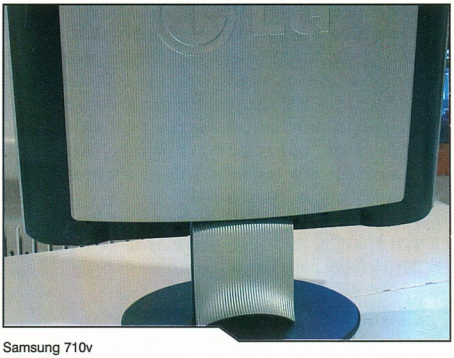
A bemelegedés után egyből neki is ugrottam a tesztelésnek.

A fekete képernyőn egy picit világos, de annál egyenletesebb és foltmentesebb kép fogadott. A fehér pattern, úgymint ahogy a szürke is teljesen homogénen, egyenletesen jelent meg.

A színekre nem lehetett panaszom, szépek, élénkek „ízlésesek" voltak. Az árnyalatos képek nagyon enyhe sávodosodást mutattak.

A válaszidő a gyári táblázat szerint 25ms, mely számomra egy picit sántít (jó irányban). Nagyjából 16-18-ra saccolnám, ha nem néztem volna bele a kézikönyvbe.

A Quake alatt nagyon jól lehetett használni, érzésre a mezőnyből az LG 12ms-osára emlékeztetett leginkább, persze azt azért nem tudta felülmúlni.



Samsung 710v

Mikor elkezdtem kicsomagolni a Samsungot kíváncsi voltam, mennyivel lesz jobb, mint a Samtron. De közben megfogant bennem a gyanú: valahonnan ismerős ez az elrendezés, talp, szín... Miután kivettem a csomagolásból megnyugodtam, a káva csak a színében egyezett, elrendezésében más (a gombok a káva alsó részén helyezkedtek el). Aztán bedugtam... ...és nagyon ismerős kép fogadott. Bementem a menübe és teljesen megegyezett a Samtronéval. Beállítottam a kistestvér értékeire a képet, és ugyanaz fogadott. Ez gáz. Miért is? Nézzünk rá egy kicsit az árcédulákra. Majdnem 14 ezer a különbség... És mit kapunk 14 ezerért? Plusz 2 szoftvert a driver CD-n (Naturalcolor, Magictune), meg egy jobban csengő nevet. Megér annyit? Nem. Biztos jók a szofterek, meg tényleg szuperül cseng a Samsung név, de azért ennyit ne kérjünk már el érte. Ugyanazt a monitort (a Samtron panelje sem PVA, hanem TN, csak rosszul adták meg a gyári specifikációk között) kapjuk más felirattal és kávadizájnal, nem csekély árkülönbségért. Ezt egy kicsit pofátlanságnak éreztem. Legyen drágább a név miatt, de ne majdnem 20 százalékkal, hanem kb. 5-tel.

Konklúzió

A tesztelt monitorok közül hármat emelnék ki, melyek valamilyen szempontból kiemelkednek a többi közül. A Mag egyértelműen a DVI-támogatása miatt lehet jó választás, ráadásul ennyi pénzért. A színátmenetek egyértelműen rajta jöttek ki a legjobban, és a színegyenletessége sem hagyott túl sok kivetnivalót magában. Talán az utánhúzás az a paraméter, amely egy picit lehúzza, de ha valaki nem túl sokat játszik gyors FPS-játékokkal, annak melegen tudom ajánlani. Egy picivel drágábban (bár DVI nélkül) megkapjuk a Samtron 73v-t, mely kiérdemelte a „mezőny legjobb összképe" díjat, végig nyugodt, egyenletes képet produkált, játékokra is használható, és még az ára is elfogadható (a Samsung 710v-hez képest mindenképp).

A harmadik kiemelt pedig az LG gyártósoráról került hozzánk. Nagyszerű, átgondolt felépítésével, egy praktikus, elegánsan kinéző monitort kapunk, mely nem jön zavarba bármilyen gyors játékmenet mellett sem. Az ára egy kicsit borsosabb, a színei kicsit harsányak, de összességében szerintem egy jó ár/érték arányú monitort kapunk a pénzünkért.

Gyvi
gyvi@pc.games.hu

A kijelzőket a Ramiris Rubin Rt.-től kaptuk tesztelésre. Köszönjük!

www.ramiris.hu

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

GTA3

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Import/export garázs küldetései, az autók helyei
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Repülés a dodóval
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: Vice City

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Boltrablások leírása
Megvásárolható épületek és ezek küldetései, térképpel
Öltözékek leírása, ezek elérhetősége
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Versenyek (autó, motor, helikopter) leírása
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: San Andreas

100%-os végigjátszás, benne:
Összes (167) küldetés részletes leírása,
Összes (70) unique jumps - avagy ugratás
Összes patkó (50) + térkép
Összes megszerezhető épület, + bónusz épület (37) + térkép
Összes hely, ahova graffitit kell fújni (100) + térkép
Összes osztriga (50) + térkép
Összes ketten játszható küldetés
Randi guide (6 csaj)
Összes jármű (210) részletes ismertetése, illetve a megtalálási helyük
Összes (17) speciális jármű, és megszerzésük módja
Mind a 25 versenysorozat részletes ismertetése
Összes jármű oktatás ismertetése
Összes olyan objektum, amit le kell fényképezni (50)
Összes csalás
Összes Easter Egg és trükk

EZ NEM HIÁNYOZHAT A TE POLCODRÓL SEM!

A GTA, GTA3, GTA: VICE CITY, GTA: SAN ANDREAS NÉV ÉS AZ EHHEZ KAPCSOLÓDÓ JOGOK A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE BEJEGYZETT VÉDJE

100+ OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK, SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!

PC.GAMES UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC · PS2 · X-BOX

GTA

- GTA: SAN ANDREAS
- GTA: VICE CITY
- GTA 3

GIGA TÉRKÉP MINDHÁROM JÁTÉKHOZ

> 100%-OS VÉGIGJÁTSZÁSOK
> ÖSSZES JÁRMŰ, FEGYVER BEMUTATÁSA
> CSALÁSOK, TRÜKKÖK MESTER FOKOZATON
> ALKÜLDETÉSEK, VERSENYEK ISMERTETÉSE
> A GYŰJTHETŐ, FELLELHETŐ DOLGOK HELYEI

RENDELD MEG MOST ÉS ZSEBELD BE A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA GTA MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

MEGRENDELHETŐ: 06-1-379-7989 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315

GYAKORLATI TIPPEK NYOMTATÓ VÁSÁRLÁSHOZ

Avagy az olcsóbb nem mindig jobb...

Mindig gondban érzem magam, ha olyan témában kell írnom vagy nyilatkoznom, amelyben nem érzem otthon magam. Amikor felkértek, hogy írjak pár sort a nyomtatókról, egy pillanatra elbizonytalanodtam, mert nem épp az én asztalom, a nyomtatókat nem szoktuk a házba beszerelni. Aztán amikor megtudtam, hogy tiszta technikai infót kell nyomassak nektek a különböző típusú lézer és tintasugaras nyomtatókról kicsit megnyugodtam. Nem állítom, hogy professzor vagyok a témában, de mire a cikk végére értek, nagyjából teljes képet tudok adni arról, hogy hogyan is lesz a monitoron látszó képből a papíron egy kis műremek.

EPSON FX2190 mátrixnyomtató

Mielőtt a két komolyabb kategória ismertetésébe belevágnék, szeretném megemlíteni a mára egyre ritkábban használt mátrixnyomtatókat, és azok működését, pár szóban. Teszem ezt csak azért, hogy érzékelni tudjuk a technikai különbségeket, mert bizony igen jelentősek. A mátrixnyomtatók az úgynevezett kalapácsos technikát használják, nevének megfelelően igen hangosan. A papír előtt egy festékező szalag feszül, ez előtt pedig a fej, a „kalapácsok mátrixa". Ez lehet kilenc vagy huszonnégy tűből álló függőleges oszlop, a kilenctűs lassabb és nem is nyomtat(ott) túl szépen. A képet vagy szöveget ezek a kis tűk ütögették rá a papírra, mint anno az írógépek, a festékszalagon át. Nagyon hangos és nagyon ronda a végeredmény. Viszont az egyetlen lehetőségünk, ha három vagy több példányos indigós leporellóra nyomtatunk, ezért a mai napig is elég elterjedt megoldás, és mindenképp költségkímélő, ha a papírfelhasználást vesszük figyelembe.

Lézernyomtatók

Nézzük a „nagyágyúkat", és kezdjük a számomra egyszerűbbik esettel, ezek pedig a lézernyomtatók. A lézernyomtatók úgynevezett elektro-fotografikus eljárást használnak, amely gyors, megbízható, a nyomtatás szempontjából költséghatékony, és időtálló. A kinyomtatott anyag szempontjából három fő részre tagolható egy lézernyomtató: egy optikára, egy „festékező egységre" és egy fixálóra. A működési elv nagyon hasonlít a fénymásolókéhoz, aki látott már ilyet belülről vagy olvasott róla, annak ismerős lesz. Az optikai egység egyszerű lézerágyú, egy lencse- és tükörcsoport, a hozzá tartozó vezérlő elektronikával. Az „egyszerűt" persze képletesen értem, szétszedve elég érdekesen néz ki. A festékező egység tartalmaz egy olyan speciális réteggel bevont dobot, amely fény hatására képes az elektromos töltését megváltoztatni, valamint egy festékező hengert. Ez a festék nem folyékony, hanem egy rettentő finom szemcséjű speciális por. A dob elektrosztatikusan fel van töltve a nyomtatás során, és az optika ide „rajzol". A folyamat során a dobon kialakul a végleges kép, töltés formájában. Ahogy a dob fordul, elhalad a festékező henger előtt, és az előbb említett apró festékszemcsék az ellenkező töltésük következtében „átugrálnak" a dobon.

EPSON C4000 színes lézernyomtató

PAPÍR, DE NEM PISZKE

Mivel komoly csalódások forrása lehet a papír helytelen megválasztása, erről is írok néhány szót. A frissen vásárolt nyomtatónk kézikönyvében a használható papírok és borítékok mérete mellett gyakran találhatunk értékezést arról, hogy milyen típusú papírokat lehet vagy érdemes használni a kívánt nyomtatási minőség eléréséhez. Ezek betartása nemcsak a nyomtatónk élettartamára van jó hatással, de mi sem fogunk csalódottan bámulni a félfamentes rajzlapon „kicsit" érdekesen mutató képeink láttán. Ne felejtsük el, hogy bizonyos részletességhez, mint pl. a fent említett 5670 dpi megfelelő papír szükséges(!), és nem csak ajánlott. Azért szeretném ezt ennyire kihangsúlyozni, mert meg szeretnélek kímélni titeket a patronból feleslegesen kipumpált méregdrága tinta pazarlásától. Nem feltétlen a nyomtató hibája, ha nem olyan lesz a kép, mint amilyet az eladó a vásárlás előtt mutatott...

MIRE ÜGYELJÜNK?

Bizonyára mindenki alaposan körülnéz, mielőtt egy olyan kaliberű termék megvásárlására adná a fejét, mint egy nyomtató, ezt szeretném én is segíteni néhány tanáccsal. Az első fontos dolog, hogy ne feltétlen a típus kitalálásával kezdjük, csak mert valaki ajánlotta. Döntsük el, hogy pontosan mire is szeretnénk használni a nyomtatót, és főleg hogy milyen gyakran, majd ennek megfelelően válasszunk modellt. Kérjünk ajánlatot a lehető legtöbb típusra, vagy nézzük meg ezeket személyesen, majd a felszereltségük és a tudásuk alapján ítéljük meg, melyikkel járunk legjobban. Szerény véleményem szerint a kereskedelemben levő azonos kategóriájú nyomtatók szemre nagyon hasonló képet produkálnak, ezért ami döntő, az a fenntartási költség. Sajnos láttunk már olyat, hogy a nyomtatót újra megvenni olcsóbb lett volna, mint a kiürült patront pótolni...

ra, kialakítva már fizikailag is a hőn óhajtott képet. Ahogy a dob tovább fordul - általában lefelé - eléri az alatta haladó papírt, amely alatt egy leválasztó szál vagy henger van, szintén ellenkező töltéssel. Ez a töltés aztán leszippantja, magához vonzza a festékszemcséket a dob felületéről. Ez a folyamat egész addig tart, amíg a teljes kép át nem kerül a papírra. A papír ezek után áthalad a fixálón, mely egy nyomóhengerből és egy beégető hengerből áll. Az utóbbi egy teflonbevonatú alumínium henger, amelyet egy fűtőszál, többnyire egy lámpa nagy hőfokra hevít. A papír ezen áthalad, és a rajta levő speciális por egész egyszerűen ráég a papírra, örök emlékül az utókornak. Ezek az alkotóelemek gyártónként nyilván eltérnek mind elhelyezkedésükben, mind formájukban, de funkciójukban nem. Tudomásom szerint a kereskedelemben levő lézernyomtatók nagy többsége ezt a módszert használja. Itt szeretném megemlíteni, hogy nem véletlenül gyártanak speciális papírokat a fénymásolókhoz. Mivel a beégető elég magas hőfokon égeti a festéket a papírra, nagyon fontos, hogy mindig a nyomtatóhoz ajánlott papírt használjuk. Vannak például speciális fóliák, ha szeretnénk a dokumentumunkat írásvetítőn bemutatni, ezeket igen körültekintően kell megválasztanunk. Szervizes munkám során láttam már olyat, hogy a titkárnő nyomtatott a fóliára, és az rejtélyes módon eltűnt. Aztán nyomtatott még egyet, az is eltűnt. A harmadik után aztán a nyomtató megadta magát. Ki tudja hova lett a fólia? Senki? Szépen feltekeredett a fixáló teflonhengerére, és szépen rá is égett, levakarhatatlanul. Attól nem kell tartanunk, hogy papírral ez előfordul, de ha például túl vastag papírt használunk a nyomtatáshoz, mondjuk kartont, az esetenként a nyomtatás minőségének a romlásához vezet. A fixáló nem tudja átmelegíteni a papírt, mert az gyakorlatilag „megeszi" a hőt, és a festék a nyomtatás után gyakorlatilag lepereg a papírról, esetleg szépen elkenődik. Gyönyörű.

Tintasugaras nyomtatók

A tintasugaras nyomtatók teljesen másképp működnek, ráadásul a hetető, de igyekszem képet adni ebben a témában is. A tintasugaras nyomtatók esetében a festék valóban folyadék, ezek apró tartályokban vannak tárolva, melyeket patronnak hívunk, gondolom minden-denki látott vagy cserélt már ilyet. Ezeken a patronokon elképesztő pici lyukacskák (noozle) vannak, melyeken a festék távozik, és sok-sok apró kis cső, melyen közlekedik, ezek a kapillárisok. Nagyon érzékenyek, és bizony, ha nem használjuk elég gyakran a nyomtatónkat, hajlamosak a beszáradásra, eltömődésre. A lézernyomtatókkal szemben itt egyetlen alkotóelem van, és ez épp a patron, valamint a hozzá tartózó úgynevezett fej. Ezt azért nem akarom szétválasztani, mert gyakran a egybe van építve a kettő, de mindenképp folyamatos fizikai kapcsolatban vannak.

Az első technológia, melyet bemutatnék, az a Canon által kifejlesztett piezoelektromos Bubble-Jet nyomtatási mód. Ez a következőképpen működik: a kapilláris elhelyezkedése függőleges, de a festék a viszkozitás miatt természetesen nem távozik belőle. Ez azt jelenti, hogy a festék jobban tapad a kapilláris falához, mint amennyire a gravitáció „húzza".

különböző gyártók mind-mind saját technikát dolgoztak ki a festék papírra juttatására. Gyanítom, hogy nem ismerek minden technológiát, ami pillanatnyilag elér-

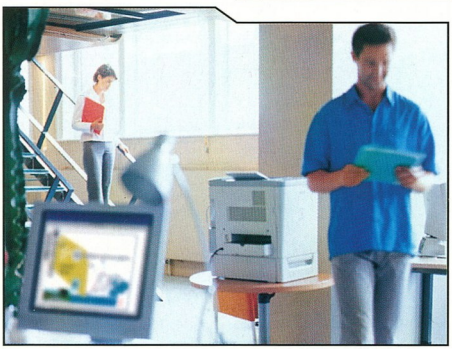
Miért távozik mégis a papírra? Nos a csövecske falára elhelyeztek egy melegítőt, egészen közel a szájához. Amikor ez felmelegszik, nagyon rövid időre, egy apró légbuborék, egy „bubble" keletkezik a csőben, ami az előtte levő festéket a papírra lövi. A lehűlés során keletkező vákuum pedig újabb adag festékkel tölti fel a csövet. Ez a folyamat addig folytatódik, amíg a fej tele nem lövöldözi a papírt a képünkkel. Mivel ezek egészen apró kis festékcseppecskék, ez elég sokáig tart. Egy tintasugaras nyomtató sokkal lassabban nyomtat, mint egy lézernyomtató.

A közelmúltban a Canon finomított a technikán, szabályozva ennek a cseppecskének a méretét. Ez az úgynevezett Microfine Dropplet eljárás. A cső ebben az esetben vízszintes, és egy kis „L" alakban végződik, melynek a rövidebbik szára lefelé, a papír felé néz. A melegítő egységet a könyök felső részén helyezték el, és az lövi a papírra az „L" rövidebbik szárában levő festéket. Ez azért jó, mert így a „lövésenként" papírra vitt festék mennyisége állandó, nagy mértékben javítva a nyomtatás minőségét.

A másik technológia, a HP „thermal inkjet" technológiája. Az elv hasonlít a fent említett megoldáshoz. A festék itt csövek helyett apró cellákban gyűlik össze, és a melegítő ezek felett helyezkedik el. A felmelegedés hatására a tágulló meleg levegő kiüríti ezt a kis cellát, mely aztán a kapillárisokon át újra feltöltődik. Érdekességképpen mondom, hogy 1988-ban már a legelső DeskJet-ekben is ötven ilyen kis apró cellán távozott a festék a nyomtatás közben. Ma ez a szám a kilencvent is eléri.

A színes és a fekete-fehér nyomtatás a festék papírra kerülése szempontjából nem tér el egymástól, mindkettő ugyanazt a technikát alkalmazza. Ami mégis különbség, a színek gyakorlati kialakulása. Nyilván nem tartalmazza egyik patron sem a spektrum összes színét, hiszen ez fizikailag nem kivitelezhető. Az alapszíneket általában három (vagy néha öt) különböző színű festékből keverik ki a nyomtatók, ezek a cián, a bíbor és a sárga. Ez azt jelenti, hogy a megjelenítendő szín nem a patronban jön létre, hanem az alapszínek egységnyi területen megfelelő mennyiségű eloszlásából. Mindenki járt gyerekkorában rajzórára igaz? Emlékszünk mi lesz, ha a kék és a sárga festéket összekeverjük? Igen, zöld. Nos a nyomtató nagyjából ugyanezt teszi. Kicsöppent egy picit ebből, egy picit abból, egészen közel egymáshoz, gyakran fedve, amit aztán a szemünk egy egészen más színnek lát.

Nehéz definiálni, hogy melyik nyomtatótípussal járunk jobban. Én úgy gondolom, hogy egy irodában, ahol sokat nyomtatunk fekete-fehér



KICSI A BORS...

Azoknak, akik már rendelkeznek otthon színes nyomtatóval, de nincsenek megelégedve annak fotónyomtatási minőségével valószínűleg jó alternatív megoldás lehet egy Epson PictureMate nyomtató beszerzése. Ez a kis jószág kifejezetten fotónyomtatásra lett kitalálva, mást nem is nagyon tudunk vele nyomtatni, már csak a mérete miatt sem. Viszont közvetlenül csatlakoztathatunk rá digitális kamerát és fényképezőt, ezért nincs a PC-khez kötve, gyakorlatilag bárhova magunkkal vihetjük. A közvetlen csatlakozáson kívül kártyaolvasóval is ellátták, ami kilenc(!) féle kártya behelyezését teszi lehetővé. Amivel azonban igazán kitűnik a többi társa közül, az az egy fényképre eső költség. Lehet hozzá kapni egy PicturePack nevű csomagot, ami 100 db 10*15-ös lapocskát és egy hatszínű patront tartalmaz. Így a költségek már a vásárláskor előreláthatóak.

printer nagyon gyors. A legtöbb mai lézernyomtató kinyomja magából a tizenhat oldalt percenként. Otthonra viszont nem ajánlott, mert elesünk a színes nyomtatástól, és nincs is feltétlen szükségünk ilyen teljesítményre. Lehet kapni színes lézernyomtatót is, de ha valaki utánanéz az árának, hamar letesz a vásárlási szándékáról.

Otthonra célszerűbb valami tintasugaras nyomtatót választanunk, amiben rögtön segíteni is fogok néhány új Epson nyomtató bemutatásával. Így egyszerre van lehetőségünk színes és fekete-fehér nyomtatásra, ráadásul a patronok általában jóval olcsóbbak, mint a lézerekhez kapható festékkazetták.

EPSON Stylus C66

Ez egy általánosan használható nyomtató, amely kiválóan alkalmas akár irodai, akár otthoni munkára. Sebessége elfogadható, mi-

dokumentumokat, mindenképp elkel egy lézernyomtató. A festékkazetta sokáig tart, gazdaságos, és a

nősége kategóriájában kiváló, és ami különösen jó, már tartalmazza az Epson új DURABrite technológiáját. Ennek a lényege, hogy nem hagyományos tintát használ. Az eddig alkalmazott tinták beemlíteném, hogy már alapkivitelben is közel fényképminőségben nyomtat az erre alkalmas papírra. Jó választás lehet bárkinek, aki egy árához képest nagy teljesítményű és sokoldalú nyomtatót szeretne.

ivódtak a papírba és beleszáradtak. A DURABrite tinta a papír felületén tapad meg, ezért akár egy papírzsepire is nyomtathatunk anélkül, hogy az átázna vagy a másik oldalán akár egy csepp festék is megjelenne. Nagyon impresszív, kipróbáltuk egy csomóféle papíron, lenyűgöző az eredmény. Másik nagy előnye, hogy a festék a nyomtatáskor vízállóságot biztosító különleges gyantarétegbe ágyazódik. Ha ráborítunk véletlen egy pohár vizet, vagy hazafelé eláztatjuk az esőben, a képnek az égvilágon semmi baja nem lesz, maximum kicsit behullámosodik a papír. Hogy halmozzam az előnyöket, elmondom, hogy javítottak a fakulással szembeni ellenálló képességen is, így a képünk akár nyolcvan évig is olyan marad, mint amikor kinyomtattuk.

A nyomtatóhoz visszakanyarodva

EPSON Stylus R200

Ha egy kicsit komolyabb modellt szeretnénk, de a pénztárcánk nem engedi a csúcsmodellek megvásárlását, az R200 ideális társ lehet. Kifejezetten az otthoni fényképnyomtatásra van kihegyezve, ezt paramétererei is igazolják. Közvetlenül nyomtathatunk vele CD ROM-ról és

EPSON Stylus R800

DVD-ről, a hat egyedi színű festékkazetta pedig gazdaságos és tökéletes nyomtatást biztosít. Természetesen ez a modell is rendelkezik a fent említett DURABrite technológiával. A különálló kazetták nagy előnye, hogy csak az elhasznált színeket kell kicserélnünk, erre a hozzá tartozó szoftver fel is hívja a figyelmet. Hab a tortán a szegélymentes nyomtatás, így a kinyomtatott képeink valóban fényképszerűek lesznek.

EPSON Stylus R800

Ha a valaki a csúcsra vágyik, ez a nyomtató biztosan nem okoz majd csalódást. Olyan extra szolgáltatásokkal rendelkezik, amelyek miatt pigmentált tintákkal készült képeket. A fényképészeti eredmény egy sima, mégis fényes felület, melynek minősége vetekszik az ezüst-halogenidekkel, de élettartama hosszabb. Külön ki kell emelnem a nyolc festékpatront, a korábban említett hat mellett helyet kapott még egy vörös és kék is. Ezekkel például az ég, a tenger vagy az őszi levelek színe teljesen hitelesen jeleníthető meg a képeinken. A rendelkezésre álló pontméret-tartomány révén, amely az akár 1.5 pikoliteres parányi festékcseppet is magába foglalja a legfinomabb részletek is visszaadhatók gyors nyomtatási sebesség mellett. A korábbi modellek összes pozitív tulajdonságát ötvözi, itt is megtalálhatjuk például a keretmentes nyomtatást. Ez a nyomtató egy igazi gyöngyszem, és ami nem hátrány, megfizethető. Aki teheti, válassza ezt a fotói kinyomtatásához, nem fog csalódni.

Pálházi Sebestyén

a hagyományos fényképkidolgozás tökéletes digitális alternatívája lesz. Ez a nyomtató is rendelkezik egy újdonsággal, ez az UltraChrome Hi-Gloss. Ez egy olyan finomhangoló eszköz, amely optimalizálja az ellenálló, fényesen

A nyomtatókat a Qwerty Computer Kft.-től kaptuk tesztelésre. Köszönjük!

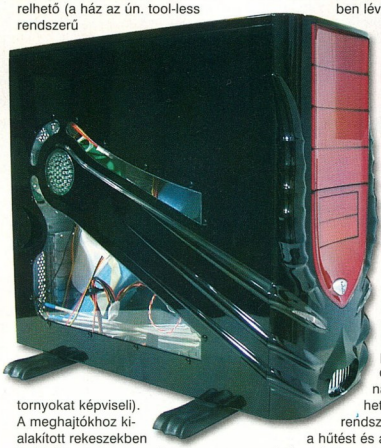
www.qwerty.hu

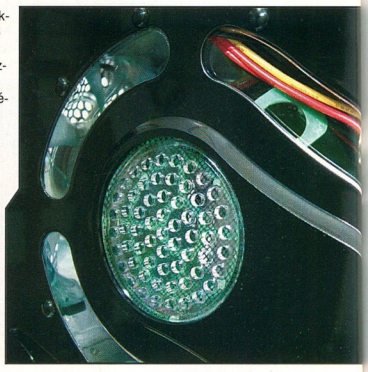
HARDVER AJÁNDÉKKOSÁR

Az élet nem áll meg karácsony után sem

Diabolic Minotaur számítógépház

A FoxConn cég terméke egy midi-ház, amely többféle színben is elérhető (vörös, bíbor, kék, zöld és sárga). A torony magában foglalja a 4db 5,25"-os (nagy) és 2db 3,5"-os (kicsi) helyet. Érdekessége, hogy az installálás folyamán nagyon elenyésző mennyiségben kell csak használni a mindenki által „gyűlölt" csillagcsavarhúzót mert a kialakítás olyan, hogy enélkül is könnyen hozzáférhető illetve szerelhető (a ház az ún. tool-less rendszerű egységeket, és az ezekhez szükséges oldalsó lemezeket sem kell legyártatni egy vaslemezboltban, hanem mellékelve van a ház belsejében lévő tartóban. És ez még csak az egyik része a ház pozitív tulajdonságainak. A meglehetősen zárt rendszerű házban a hűtést és a meleg levegő távozását egy igen nagy hatásfokú, 120 mm átmérőjű ventilátor használatával segítették elő. És hogy azért minden rendben is menjen, még megspékelték egy porszűrővel is a ház oldalát, hogy a szokványos porcicák és egyéb állatfajták ne tudjanak megtelepedni a gép belsejében. Egyre elfogadottabb, hogy a mai házak már nemcsak gyakorlati célokat szolgálnak, hanem a külcsín is nagyon dominál. Szemléletes példája ennek ez a ház is, melyet egy fluoreszcens lámpával tornyokat képviseli). A meghajtókhoz kialakított rekeszekben belülről patentes megoldással lehet ki-be kapkodni az





VADÍTÓ VÖRÖS

A FoxConn midi-háza igazán izgalmas darab, amely első ránézésre is megdobogtatja az ember szívét. És ekkor még nem is tértünk ki a gyakorlati pozitívumokra, amelyek a tornyot jellemzik. Ha szemben állunk a házzal és a gép bekapcsolt állapotban van, akkor a csavart oldaláról egy csavart szarvú erélyes állat, mondjuk egy bika jut az ember eszébe. Ezt az asszociációt segíti, hogy a mi esetünkben piros szín villan fel, amikor használjuk a gépet. A szépséghibája a dolognak csak az, hogy az esetek nagy többségében persze nem a házat, hanem a monitort bámuljuk, úgyhogy mint megannyi dolog a számítástechnika terén, ez is egy „felesleges" plusz, amely persze azért mindenkit irigykedéssel tölt el a haverokkal szervezett lanpartin.

CHIP WOO-DOO COMPUTER KFT.

A Chip Woo-Doo Computer Kft. 1999-ben magánszemélyek társulásával alakult. A Chip már 1982 óta ismert a piacon, kezdetben híradástechnikai alkatrészek értékesítésével foglalkozott és a 90-es évek elején váltott profilt, így alakult ki a jelenlegi arculat. A cég számítástechnikai szoftverek és hardverek értékesítésére jött létre. Későbbiekben bővült a termékek és szolgáltatások köre. Jelenleg számítástechnikai eszközök, mobiltelefonok és szórakozató elektronikai termékek értékesítésével és ezekhez tartozó szolgáltatásokkal foglalkozik a vállalkozás.

A bolti értékesítés mellett másik fő értékesítési csatorna a cég tulajdonát képező weboldal a www.chip.hu, mely címen egy online internetes áruház működik igen széles termékválasztékkal, amelyben minden vásárló megtalálja a saját igényeinek megfelelőt. Ezen felül a vevők maximális igényeinek kielégítésére személyre szabott konfigurációk összeállításával áll az érdeklődők rendelkezésére.

Szolgáltatásaik közé tartozik a különböző méretű cégek rendszerkarbantartása az igényeknek megfelelően, használt alkatrész kereskedelem mind a számítástechnikai, mind a gsm-alkatrészek és gsm-készülékek terén.

Hardver- és szoftverértékesítés (új és használt)

A cég fő profilja közé tartozik magánszemélyek és vállalkozások informatikai hátterének megbízható és magas szintű kiszolgálása. Minden ügyfélnek személyre szabott ajánlatot tudnak biztosítani az egyéni igényeknek megfelelően, mind szakmai, mind gazdasági téren.
Sokoldalú termékskálában megtalálható:

- egyszerűbb és olcsóbb úgynevezett „noname" számítógépek
- „brand" számítógépek
- notebookok és kiegészítőik
- különféle kiegészítő hardver-termékek (pl.: CPU, alaplap, RAM, HDD, CD, CD író...stb.)
- kiegészítő perifériák (nyomtató, szkenner, monitor, hangszóró)
- szoftvertermékek (operációs rendszerek, felhasználói programok, stb.)

Az informatikai piacon nagyon gyors fejlődés megy végbe, ezért aki lépést akar tartani a fejlődéssel, időközönként fel kell újítania a számítógépét. A felújítást követően megmaradt alkatrészek feleslegessé válnak. A Chip Woo-Doo az ügyfél igényeit és elgondolását figyelembe véve megvásárolja a megmaradt használt alkatrészeket, vagy ha az ügyfél így kívánja, akkor a cégnél vásárolt számítógépbe, hardverbe piaci áron beszámítja a felesleges alkatrészt, ezzel mérsékelve az új termék árát.

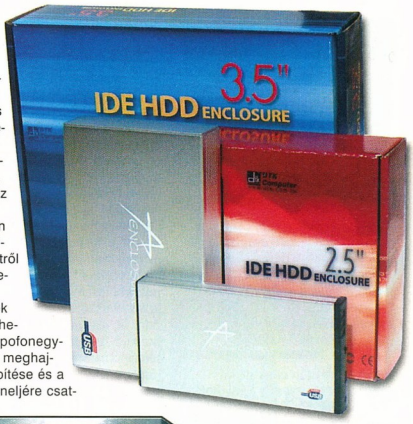
Rendszerfelügyelet, hálózat-karbantartás, számítógép-karbantartás

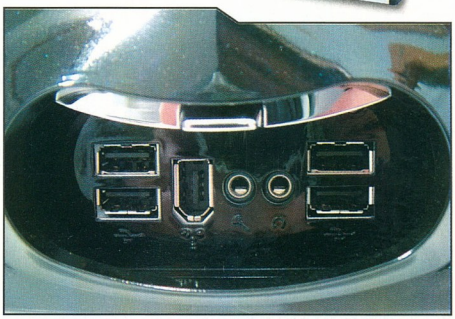
Manapság a vállalkozások többsége igen sok feladatot maga próbál megoldani, ezzel is csökkentve a költségeket. Ezen feladatok egyike az informatikai rendszer megfelelő működtetése, szintentartása és karbantartása. Ezen törekvés ellátásában próbál a Chip Woo-Doo segítséget nyújtani az egyszerű, „egygépes" munkahelyektől kezdve az egészen bonyolult felépítésű, nagyobb gépparkkal rendelkező partnerek számára. Szolgáltatásaik a következők:

kívántak a gyártók még futurisztikusabbá tenni. Ez nagyon hatásos lett, úgyhogy élvezetes az éjszakai számítógépezés (nappal nincs is sok értelme). De mindenképpen lehet mutogatni a LAN-partykon a barátoknak, mert nagyon tetszetősre sikeredett. A bekapcsolás után a vörös szín által kirajzolt minták nagyon „ördögire" sikerültek, úgyhogy mindenképp megér egy „misét".
Az előlapon a már szinte szokványossá vált USB-kimenetek (4 db), audió és mikrofon, illetve FireWire-csatlakozó ugyanúgy megtalálható, mint a ház belsejében a 400W teljesítményt leadó táp is. Persze ezek arányában már az üres ház megemelésénél is elgondolkozunk azon, hogy le kéne járni a konditeremben (súlya nem kevesebb, mint 11.7 kg), hát ha még belepakoljuk a cuccunkat...
Ezek többsége igencsak jól lesz látható a házban, hiszen a levehető fal nagy részben átlátszó, ez a világító-design teljes kiaknázása miatt fontos.

Külső USB-s keret merevlemezhez

A DTK cég forgalmazásában piacra került Den-251 illetve Den-351 Enclosure típusnévre hallgató kis dobozok IDE merevlemezek használatára alkalmasak. A 251-es egy 2,5"-os külső ház, amely USB 2.0-s, IBM kompatibilis, 480 Mbit/sec-os adatátviteli sebességre képes szerkentyű, míg a 351-es csak méretében különbözik ettől, hiszen ez utóbbi esetében egy 3,5"-os méretről beszélhetünk.
A keretek üzembehelyezése pofonegyszerű: a meghajtók beépítése és a keret paneljére csatlakozó ugyanúgy megtalálható, mint a ház belsejében a 400W teljesítményt leadó táp is. Persze ezek arányában már az üres ház megemelésénél is elgondolkozunk azon, hogy le kéne járni a konditeremben (súlya nem kevesebb, mint 11.7 kg), hát ha még belepakoljuk a cuccunkat...
Ezek többsége igencsak jól lesz látható a házban, hiszen a levehető fal nagy részben átlátszó, ez a világító-design teljes kiaknázása miatt fontos.





- Számítógép hálózatok karbantartása, felügyelete
- Új és meglévő hálózat kiépítése, üzemeltetése
- Egyéni számítógépek karbantartása, felügyelete
- Gépparkok telepítése, cseréje (régi géppark beszámításával)

A fent említett szolgáltatások egyénre illetve vállalkozásra szabott árakon történnek, az ügyfél igényeinek megfelelően.
Akik a szolgáltatások valamelyikét igénybe veszik, további kedvezményekben részesülhetnek a Chip Woo-Doo által. Természetesen ez is személyre szabott módon történik. Ezen felül a magánszemélyek által használt számítógépek karbantartását is vállalja a cég, igény szerint akár az ügyfél által megjelölt helyszínen is.

Mobiltelefon kereskedelem, gsm-alkatrészek, -kiegészítők értékesítése, szervizelése

Mai világunkban fontos szerepet töltenek be a mobilkommunikációs eszközök, elsősorban a mobiltelefonok. Minden ember különböző típusú és tudású készüléket tart a saját számára megfelelőnek. Ebben a nehéz választásban próbál segítséget nyújtani vásárlói számára a cég. Számítástechnikai tevékenységéhez hasonlóan a gsm-termékek tekintetében is sokrétű a választás lehetősége; megtalálhatók az alacsonyabb és magasabb árkategóriájú termékek, új és használt kivitelben egyaránt. Természetesen, mint ahogy már megszokott, az e tárgykörben felmerülő használt telefonok megvétele is részét képezi a tevékenységnek, csakúgy, mint a gsm-rendszerű telefonok szervizelése. Persze nemcsak telefonok, hanem azok kiegészítői is nagy választékban kaphatók.
Ha egy vállalkozás vagy akár egy magánszemély üzleti működése folyamán felhalmozódtak gsm telefonok nagy tételben, akkor erre az esetre is van megoldás, hiszen ezeket a Chip Woo-Doo felvásárolja.

Veszélyes hulladék elszállítása

A vállalkozás tevékenységi körében tudhatja azt a szolgáltatást is, amely a környezetvédelemmel szembeni elkötelezettségét is jelzi. Használhatatlan és eladhatatlan számítógépek, monitorok és mindenféle alkatrész biztonságos helyre való szállítását is vállalja a cég. Az uniós tagság megköveteli ezen környezetre ártalmas eszközök megfelelő tárolását és biztonságos szállítását, a megsemmisítéssel egyetemben.

Internetes értékesítés

Azt mára már mindenki természetesnek veszi, hogy az internet nagy teret hódít a világban és hazánkban. Mivel Magyarországon is rohamosan fejlődik ez a terület, egyre többen választják az online, azaz az interneten történő vásárlást. A Chip Woo-Doo 2002. decemberében elsők között indította be internetes áruházát a *www.chip.hu* oldalon, ezzel is segítve az ügyfelek kényelmes, gyors és megbízható vásárlását. Az internetes vásárlás számos előnye mellett a legfontosabb talán az, hogy az ország bármely pontjára eljuttatható a termék anélkül, hogy az ügyfélnek el kellene hagynia lakóhelyét. Interneten megvásárolható termékeink az informatika és mobilkommunikáció széles skálájára kiterjednek.

HASZNOS KÜTYÜK

A DTK által forgalomba hozott „dobozok" mindenféle méretben léteznek, ami szabvány a számítástechnikában. Régen még elképzelhetetlen volt, hogy gépünk kikapcsolása nélkül csatlakoztassunk egy vincsit a rendszerhez. Mára már a technológia nemcsak ezt engedélyezi, de akár még a rendszerünket is bootolhatjuk ezen eszközök segítségével. Ezek sebessége még nem éri el a közvetlenül csatlakoztatott egységek sebességét, de azt gondolom, hogy a kikapcsolás, szerelés majd visszakapcsolás idejét bőven behozzuk az adatátviteli sebesség-különbségen. Ez már a szabadság szele...

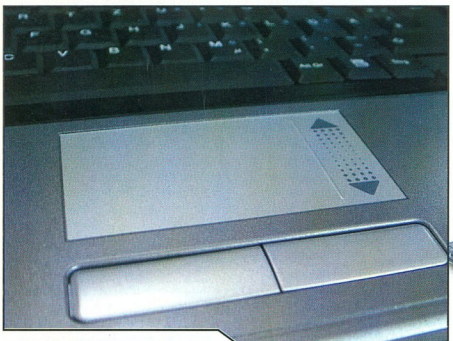
lakoztatása után csak az USB-kábel és a tápegység kábelének csatlakoztatását kell megejtenünk, és a gépünk felismeri az eszközt. Itt jegyzem meg, hogy a meghajtók HOTSWAP módon, tehát a PC kikapcsolása nélkül csatlakoztathatóak, illetve leválaszthatóak. Ha rendszert szeretnénk indítani róluk, erre is van lehetőség, hiszen bootolhatóak, így akár az IDE-felület kihagyásával is megoldható gépünk tárolóinak illesztése.

Banias notebook

Az 1.5 GHz órajelű Banias Pentium M processzorral felszerelt laptop, a DTK cég által forgalmazott gép. Nevét (Pentium M) onnan kapta, hogy egy önszabályzó rendszert építettek bele, amely a használat során felismeri a teljesítményigényt, és ennek hatására a processzor áramfelvétele is módosul (csökken vagy nő). Nekünk a használaton kívül a csökkenés az érdekes, és ez nagyban hozzájárul az akkumulátoridő kitolásához. Ez a számítógép nem igazán a 3d-s játékok futtatására készült, viszont a 2d-s és multimédiás alkalmazásokhoz kiválóan alkalmas. Ennek támogatásaként a billentyűzet fölött található gom-

bok segítségével akár az oprendszer betöltése nélkül is nézhetünk filmet, képeket vagy hallgathatunk zenét (a funkció telepítőlemeze a mellékelt cd-k között). A 15,1"-os TFT kijelző tökéletesen visszaadja számunkra a képi hatásokat, de természetesen különböző külső megjelenítő eszközt is köthetünk a gépre. WLan támogatást is kapott a laptop, melynek segítségével a vezeték nélküli hálózatokhoz is tudunk csatlakozni gépünkkel; persze a szabványos Ethernet-csatoló is megtalálható az alaplapon. Kimenetek-bemenetek: az USB-csatoló (3 db), a FireWire-csatoló és a mikrofon valamint a fülhallgató említhető meg. Beépített DVD-lejátszó gondoskodik számunkra a multimédiás lejátszásról, amelyről már korábban is szó esett. Itt említenénk meg még a négy különböző formátumot is beolvasni képes kártyaolvasót, amely a külső digitális formátumú eszközök használatát is megkönnyíti számunkra, a gyors és profi tárolásról nem is beszélve. Mindent összevetve ez a laptop könnyű súlyával és felszereltségével a legszélesebb körben kielégíti a tulajdonosa igényeit, hiszen mind bemutatókhoz, mind pedig a szórakoztatás műfaján belül megállja a helyét.

PZs



A termékeket a Chip Woo-Doo Computer Kft.-től kaptuk tesztelésre. Köszönjük!

www.chip.hu

SZÁMÍTÓGÉP VAGY NOTEBOOK?

Manapság már a vállalkozók többségének van laptopja. Hasznos, mert mobilnak érzi magát az ember, és akár út közben is dolgozhatunk (persze, csak ha nem mi ülünk a volánnál...).
A fellelhető kínálat már olyan nagy az országban, hogy bőven tudunk magunknak bármiféle igénynek megfelelő notebookot választani, a határ csak a csillagos ég (és esetleg a pénztárcánk nagysága). Szinte minden egységet képesek vagyunk egy laptop segítségével használni, akár digitális fényképezőről van szó, akár a mobiltelefonunkról. Viszont úgy gondolom, hogy azt az érzést semmi nem adja vissza, mint amikor hazaérve a kényelmes székünkbe hupparva bekapcsoljuk az otthoni gépünket és az csendesen (illetve mostanában már egyre hangosabban) felbúg. Úgyhogy a feltett kérdésre a válasz véleményem szerint: mindkettő.

MOBIL VILÁG

Az év elején megjelenő új Nokia telefonok ismertetése

Az év elején szinte minden nagyobb gyártó megjelentet újabb modelleket, ezek közül három Nokia telefont szemeltünk ki cikkünk tárgyául. Mindhárom telefon külön kategóriát képvisel, a 6020-as a középkategóriás készülékek újabb képviselője, a 3230-as a kameratelefonok családját képviseli, illetve a 7710-es, amely az egyik legfiatalabb kategória, az okos telefonok képviselője.

Nokia 7710

Nokia 7710

A Nokia 7710 széles kijelzőjű és a tollal történő adatbevitelt támogató multimédia-smarttelefon. A széles, 65.536 színárnyalatot megjelenítő érintőképernyővel rendelkező készülék teljes internetböngészőt, sztereó hangminőségben megszólaló, beépített zenelejátszót, többek között lejátszásra, streamingre, és rögzítésre kiterjedő, széles körű videofunkciókat, kétszeres digitális zoommal rendelkező megapixeles kamerát, és Visual Radio klienssel ellátott FM-rádiót tartalmaz. A készülék továbbá támogatja a Smartner megoldáson alapuló push e-mailt, és VPN-klienssel is rendelkezik. A Nokia 7710-zel mobilon bloggolhatunk, a moblog klienssel képeket és szöveget töltetünk fel az internetes naplónkba. A PhotoBase és a rajztábla alkalmazás sokoldalú, többek között kivágást, ráközelítést, forgatást és tükrözést elvégző képszerkesztési funkciókészletet kínál. A felhasználók a Nokia 7710 smarttelefonnal készült képekre még írhatnak vagy rajzolhatnak is, de készíthetnek saját rajzot is.

Nokia 6020

Nokia 6020

Az elegáns és praktikus formájú Nokia 6020 modern szolgáltatások széles körét biztosítja. A Nokia 6020-szal egyszerűen tarthatjuk a kapcsolatot. A felhasználók közvetlenül a címzett kijelzőjén megjelenő villámüzenetben tájékoztathatják kollegáikat a fontos eseményekről, vagy lephetik meg barátaikat egy animált MMS-sel. A telefontulajdonosok a VGA kamerával fényképeken vagy videofelvételeken örökíthetik meg a különleges pillanatokat, a push to talk technológia révén pedig felvehetik a kapcsolatot kollegáikkal. A felhasználók beállíthatják úgy határidőnaplójukat és névjegytárukat, hogy az a születésnapok, évfordulók és fontos találkozók alkalmával figyelmeztetést küldjön. Ha nem tudjuk fogadni a hívásokat vagy a szöveges üzeneteket, a jelenlét-szolgáltatással bővített névjegytár tájékoztatja barátainkat és munkatársainkat elérhetőségünkről és tartózkodási helyünkről. A Nokia 6020 hangfelismerő tárcsázás szolgáltatásával gyorsan felhívhatjuk a fontos számokat. A Java technológia a letölthető alkalmazások, útikönyvek és játékok révén a testre szabás további lehetőségét teremti meg.

Nokia 3230

A készülék nagyméretű, 65.536 színárnyalatot megjelenítő színes kijelzőjével, és beépített, 1,23 megapixeles tényleges felbontású 1,3 megapixeles kamerájával kiváló minőségű fényképeket készíthetünk. A telefon Movie Director alkalmazásával speciális effekteket, például zenét, szöveget, színeket vagy képet adhatunk a felvételekhez, így a videókból egyéni filmek születhetnek. A felhasználók a Bluetooth kapcsolat vagy a multimédiás üzenetküldés révén kinyomtathatják, tárolhatják, vagy másokkal is megoszthatják a képeket vagy a videofelvételeket. A Nokia 3230-on új játékok is bemutatkoznak, többek között a valóságra építő Agent V, amellyel szó szerint az események közepébe csöppen a játékos. Az Agent V a telefon kameráját és mozgásérzékelőjét használja, a játékos pedig a telefon mozgatásával teheti arrébb a játékban feltűnő tárgyakat. A Series 60 platformon és a Symbian operációs rendszeren alapuló Nokia 3230 a még nagyobb kreativitás érdekében a Symbian és Java alkalmazások széles skálájával bővíthető.

Nokia 3230

SPECIFIKÁCIÓK

	Nokia 7710	Nokia 6020	Nokia 3230
Frekvencia:	900/1800/1900 MHz, automata váltás a sávok között	900/1800/1900 MHz	900/1800/1900 MHz
Súly:	189g	90g	110g
Méret:	128 x 69,5 x 19mm	106 x 44 x 20mm	109 x 49,5 x 19mm
Akkumulátor:	BP-5L (1300 mAh Li-Polymer)	BL-5B (760 mAh) Li-Ion	BL-5B 760 mAh Li-Ion
Beszélgetési idő:	3,5-12 óra	3 óra	4 óra
Készenléti idő:	7-9 nap	max. 14 nap	100-150 óra
Kijelző:	65536 színes széles kijelző, beviteli ceruzával (640x320 pixel)	65536 szín kezelésére képes kijelző, 128 x 128 pixeles felbontás	65536 színes TFT kijelző, 176 x 208 pixel felbontás
Kamera:	1152 x 864 pixeles fényképező	(640 x 480 pixeles) és camcorder (10 mp felvétel)	1280 x 960 pixeles fényképező, 176 x 144 pixel videófelbontás
Memória:	90 MB-ig bővíthető belső memória, 512 Mb-ig bővíthető külső MMC memória	-	32 Mb-os MMC

Uniq
uniq@pc.games.hu

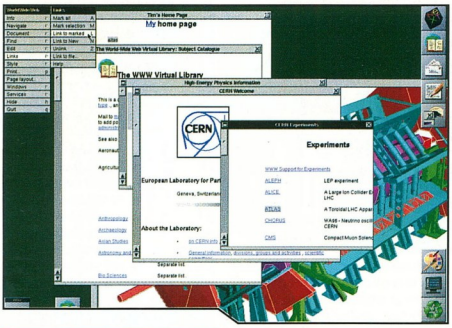
BÖNGÉSZŐHÁBORÚ

avagy milyen böngészőt szeretek én?

Kis www-történelem, avagy kik szőtték a világhálót?

A world wide web és a böngészők múltja egészen az 1960-as évekig nyúlik vissza: ez idő tájt kezdett elterjedni a köztudatban a hypertext fogalma. Úgy tudni, magát a kifejezést egy bizonyos Ted Nelson használta először 1965-ben, a 20. Nemzeti Konferencián, New Yorkban. Most ugorjunk egy nagyot - egészen pontosan 25 évet -, egészen 1990-ig, amikor is a svájci CERN (a részecske-fizikai kutatás európai fellegvára) egyik tehetséges munkatársa, Tim Berners-Lee a főnökétől kiharcolt NeXT Cube számítógépén hozzálátott egy világméretű hypertext-rendszer kidolgozásának. Miért volt erre szükség? A CERN munkatársai Európa-szerte szétszórtan ügykódnek (a tudósoknak mintegy 15%-a dolgozik csak Genfben), így nélkülözhetetlenné vált egy olyan rendszer, amelynek segítségével minden munkatárs számára elérhetővé válnak a kutatások eredményei, illetve mindenki hozzáférhet a legújabb eredményekhez. Tim a World-Wide-Web nevet adta rendszerének, így megszülethetett a világ első web-szervere (*nxoc01.cern.ch*, a későbbi *info.cern.ch*) és böngészője (amely akkortájt szintén a World Wide Web nevet viselte)! A világ legelső honlapját pedig a *http://nxoc01.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html* címen keresheted, ha a CERN nem szüntette volna meg.

Most hagyjuk kicsit a részecskegyorsítókat és ugorjunk egy nagyot a tengerentúlra, és meg se álljunk egészen Illinois állam egyetemeig! Az itt működő NCSA (National Center for Supercomputer Applications - Nemzeti Szuperszámítógépes Alkalmazások Központja) berkeiben 1993 februárjában Marc Andreessen bemutatta híres Mosaic böngészőjét, amely a mai napig a Microsoft Internet Explorer alapját képezi. Ugyanebben az évben, március 30-án a CERN vezetősége úgy döntött, mindenki számára szabadon elérhetővé teszi a www-technológiát, anélkül, hogy ezért akár egy fillért is fizetnünk kellene nekik - így a World Wide Web megkezdhette világhódító útját. 1994 márciusában Andreessen és pár kollégája kilépett az NCSA-ból és létrehozta a Mosaic Communication Corporation-t, a későbbi Netscape-et. Decemberben kiadták a Netscape 1.0-át, 1996. márciusában a Netscape Navigator 2.0-át, majd 1997-ben megjelenhetett az első Communicator, amely ugyan csak részben, de támogatta a Style Sheeteket (stíluslapokat). Végül aztán ez, továbbá az XML-támogatás teljes hiánya okozta a vesztét az akkor már igencsak agresszíven nyomuló Microsoft Internet Explorer ellen. Tovább tetézte a bajt, hogy a 6.0-ás verzióig két évnek kellett eltelnie, ami túl hosszú időnek bizonyult: a legfanatikusabb „netcápa"-rajongókat leszámítva mindenki elpártolt az egykor szebb időket is megért böngészőtől. 1998-ban az AOL felvásárolta a Netscape-et, innentől kezdve pedig a böngésző fejlesztését a Mozilla Project vette át, nyílt forráskódú alapokra helyezve azt. Csak hogy tiszta vizet öntsünk a pohárba: egészen a 4.0-ás Netscape-ig a böngésző motorját Mozillának hívták, majd miután a forráskód publikussá vált, az engine a Gecko nevet kapta a keresztségben. Csak hogy ne legyen ilyen egyszerű az élet, a 6.0-ás Netscape-et a Mozilla 1.0 hajtotta, majd a legifjabb titán, a 7.0-ás motorjának a Gecko 1.0 nevet adták. A történetnek itt még korán sincs vége, a legújabb generációs browsernek új név is dukál, így születhetett meg a Firefox (mondanom sem kell, itt is voltak névcserék, de erre már had' ne térjek ki…). A Firefox-ra nem kisebb feladat várt, mint hogy visszaszerezze őse, a Netscape böngésző jóhírét - ezzel együtt persze minél nagyobb szeletet kihasítva az azóta óriásira duzzadt webtortából.



A jelek szerint erre minden esélye meg is van, hiszen a mára egyeduralkodóvá vált Internet Explorert több fronton is folyamatosan támadja az internetes közösség: egyrészről szinte nincs olyan nap, hogy ne jelenne meg egy-egy újabb biztonsági javítás (melyet persze legalább egy újabb felfedezett rés követ), másrészről a szabványosság terén is hagy némi kívánnivalót maga után a Microsoft böngészője. Kétségkívül sokat fejlődött a program 1995-ös, első megjelenése óta, az igazi áttörést mégis az 1997 októberében megjelent 4.0-ás verzió hozta: Cascading Style Sheet (CSS) és Document Object Modell (DOM) támogatásával alaposan feladta a leckét a nagy riválisnak, a Netscapenek. Az 1999-ben megjelent 5.0-ás verzió volt gyakorlatilag az első olyan széles körben elterjedt böngésző, amely XML-támogatást kapott. A ma használt 6.0-ás verzió még mindig a világ legelterjedtebb böngészőjének számít, noha a Firefox térnyerésének köszönhetően sokat vesztett dominanciájából (lásd a táblázatot).

Végezetül, de nem utolsósorban essen szó „A Harmadik"-ként emlegetett norvég böngészőről, az Operáról! A program eredetileg egy norvég telekommunikációs társaság, a Telenor kísérleti projektjeként indult, de annyira jól sikerült, hogy kereskedelmi forgalomba hozták és azóta világszerte milliók számítógépén, PDA-ján és mobilján ott mosolyog a vörös O-betű, tulajdonosaik legnagyobb megelégedésére. Mit nyújt nekünk eme norvég csoda a versenytársakkal szemben? Először is gyorsaságot (saját bevallásuk szerint az Opera a leggyorsabb browser a világon). Mindenféle kiegészítőt (email-, irc-kliens) és hasznos funkciót (pl. tabbed-browsing, erre később még kitérünk). A programot csak akkor használhatjuk ingyenesen, ha elviseljük, hogy reklámokkal traktál minket, egyébként fizetős, hogy megéri-e az árát, azt döntsd el te magad! ;-)

Melyiket szeressem?

Az ember sokféleképpen osztályozhatja a dolgokat. Mondhatja pl. az egyik autóra azt, hogy ez jó, mert

SZERINTEM

Hogy milyen böngészőt szeretek? A nem-lefagyós, spyware-eket nem benyalós, a jelszavaimat idegenekkel nem elárulós. A szabványokat támogatót. A képernyőmet reklámablakokkal nem teleszórós, a rendszeremet feleslegesen nem leterhelős, de azért gyors böngészőt. Vicikvacak, de hasznosnak beállított programokat fel nem rakós, várattalanul nem lefagyós (aztán persze sűrűn elnézést kérő), ingyenesen használható, pénzt nem kérős, reklámokkal sem traktálóst...

Szóval milyen böngészőt szeretek? A nyílt forráskódú, de legalábbis ingyenes, stabil, a szabványokat tiszteletben tartó, kicsi, könnyű és gyors böngészőket. A jó böngészőket. Szerintem...

gyors, amaz meg azért, mert kénye lmes, a harmadik meg keveset eszik - de ennek így nem sok értelme van, lássuk be! Ami szempont az egyik embernek, nem feltétlenül az a másiknak. Ezért hát, ha meg szeretnéd találni álmaid böngészőjét, a legjobb lesz, ha kipróbálod az összeset! Vagy legalább az ismertebbeket… Nos, én megtettem ezt, szóval ha nem érzel kellő affinitást a dologhoz, csupán egyetlen dolgod maradt: olvasd el a cikket végig!

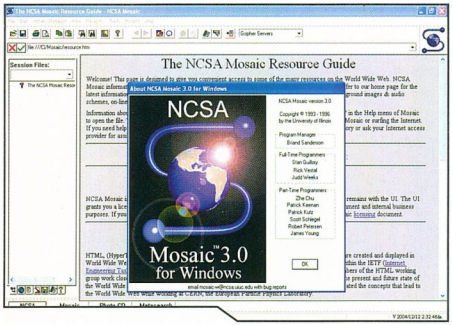
Microsoft Internet Explorer 6, megSP2kelve

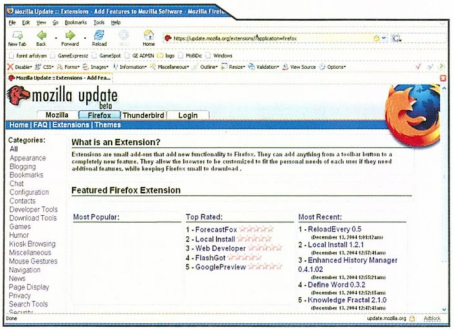
Az utóbbi időkben sok támadás érte a Microsoft böngészőjét (az igazat megvallva magát az operációs rendszert is) biztonság terén, így a múltkori alkalommal tárgyalt 2-es számú javítócsomagban az Explorert is alaposan feltupírozták. Ennek keretében megjelent a színen egy úgynevezett információs sáv, amely folyamatosan tájékoztat, mi zajlik a háttérben, ha olyan esemény következik be, amely zavarhatja az internetes polgár biztonságát. Vajon mik lehetnek ezek az események? Nemigen ismerek olyan embert, aki szeretné azokat a nyavalyás kis ablakokat, amelyek böngészés közben ugranak az ember orra elé, melyek azon kívül, hogy idegesítőek, potenciális veszélyforrást jelenthetnek az egyszeri felhasználónak, aki mérlegelés nélkül kattint bármire, ami mozog. A legtisztább megoldás, ha a böngésző ezeket az ablakokat nemes egyszerűséggel blokkolja - az SP2 óta erre végre az IE is képes mindenféle kiegészítő telepítése nélkül is. Talán a kezdő felhasználóknak hasznos lehet, de minket power-usereket csak az örületbe kerget a letöltendő fájlok blokkolása - úgyhogy igazán nem tudom, ezt az előnyök, vagy a hátrányok közé soroljam, mindenesetre az IE ilyet is tud…

Mindent összegezve az Internet Explorer mellett szól az a tény, hogy mindig kéznél van (lévén hogy az operációs rendszer része - bár ez nem biztos, hogy a jövőben is így lesz…), széles körben ismert és támogatott, viszonylag gyorsan adoptálják az új technológiákat és szabványokat (az már más kérdés, mennyire helyesen). Tehát, ha most kezdesz közelebbi ismeretséget kötni számítógépeddel és az Internettel, javaslom e mellett a böngésző mellett tedd le a voksod!

Mozilla Firefox 1.0

A böngésző eredetileg a Phoenix, majd a Thunderbird névre hallgatott, ezzel jelezve a Mozilla Alapítvány azon ambícióját, miszerint a Netscape hamvaiból újjáéledt böngésző a lehető legtöbb felhasználót elcsábítsa a Microsofttól, és megingassa az eleddig atomstabilan az első helyen székelő kis kék e-betű hegemóniáját. Hogy ez sikerül-e, azt majd az idő eldönti, mindenesetre a kezdetek biztatóak: alig egy hónappal az 1.0-ás verzió megjelenése után már több mint 10 millió példányban töltötték le a kis tűzrókát! Mindamellett, hogy a böngésző nyílt forráskódú és nap, mint nap újabb platformokon elérhető (a legújabb irányzat, a Minimo a mobil eszközöket vette célba - reszkess Opera!), pluginjei révén könnyedén újabb funkciókkal ruházható fel - és ez az, ami naggyá teszi a Firefoxot! Ma már alapkövetelmény a pop-up ablakok blokkolása, tehát innen sem hiányozhat, mint ahogyan a „tabbed browsing"-nak nevezett csoda sem, amit magyarra szerintem képtelenség értelmesen lefordítani. A dolog lényege annyi, hogy ahelyett, hogy újabb és újabb ablakot nyitna meg a böngésző, kis fülecskékkel jelöli meg a különféle site-okat, melyek között aztán egy könnyed kattintással váltogathatsz kényed-kedved szerint! Szerintem a legnagyobb találmány, amióta a Mosaic létezik - sajnálatos módon a Microsoft nem tulajdonít a dolognak túl nagy jelentőséget… Mondanom sem kell, a mozillás fejlesztők kínosan ügyeltek arra, hogy minden szabványt az utolsó betűig betartsanak - ezzel nincs is semmi gond. A problémát az okozza, hogy a webfejlesztők már nem voltak ennyire akkurátusak, ebből pedig az következik, hogy bár a Firefox szabványosan jelenítené meg a honlapokat, azok egy része mégis viccesen fog megjelenni, hála az alkotók lustaságának, vagy tudatlanságának. Ezt nem róhatjuk fel a mozillás srácoknak, de akár hiszed, akár nem, erre a problémára is született már megoldás: létezik egy plugin, amely az IE motorját használja a lap megjelenítéséhez, így a problémás oldalak is gond nélkül megjeleníthetők. A hab a tortán, hogy a különböző témák segítségével pillanatnyi hangulatodnak megfelelően formálhatod a böngésző kinézetét. Tehát, ha egy újgenerációs, könnyű, folyamatosan fejlődő, nyílt forráskódú böngészőre vágysz, amely pluginjei és témái révén a végtelenségig variálható, vagy csak egyszerűen unod az Explorert, mindenképpen adj egy sanszot a Firefoxnak!





Opera

Az Opera nem csak mint böngésző, de mint email-kliens, irc-kliens, RSS-olvasó (XML-alapú hírforrásokat tölthetsz le) is megállja a helyét. Mindezek mellett szupergyors, szuperstabil és szinte minden oldalt kifogástalanul megjelenít. Sőt mi több, csípőből szűri a kéretlen előugró-ablakokat, támogatja a tabbed browsingot, és számtalan platformon elérhető, kezdve a Linuxszal, a különféle PDA-kig, beleértve a manapság olyan trendi okos-telefonokig! Világos tehát, hogy ezt a böngészőt azok fogják haszonnal nyúzni, akik hardcore-surferként egy helyen szeretnének tudni minden alkalmazást, amit a napi adag megszerzéséhez hasznosíthatnak. Ők viszont díjazni fogják az Operát, mert ez a böngésző nagyon meg van csinálva - csillagos ötös érte! Mit is mondhatnék még? Rövidke tesztüzemem alatt negatívumot nemigen sikerült találnom, a hírportálokon sem igen olvashatsz Operás biztonsági réseket kihasználó kártevőkről (noha biztosan van ilyen is), úgyhogy minden kedves érdeklődőnek csak ajánlani tudom, enni nem kér és kevés hellyel is beéri! 39 amerikai dollárért, vagy némi reklámfelületért te is megkaphatod a norvég csodát!

Maxthon - az arany középút

Végezetül egy érdekes kezdeményezésről írnék (csak dióhéjban, mert sejtésem szerint már jócskán átléptem a Uniq által meghúzott határvonalat…). A korábban MyIE2 néven elérhető kiegészítés most Maxthon néven fut és feladata a jól ismert Internet Explorer felturbózása lenne. Gyakorlatilag minden funkciót megvalósít, amit a fenti programoknál már ecseteltem, ingyenes, pluginekkel bővíthető, újabb témákat letöltve a felülete átszabható, plusz egy laza mozdulattal átváltható a Gecko-engine-re (emlékeztetőül: a Mozilla alapú böngészők motorjáról van szó). Ha IE-párti vagy, de nem akarsz lemondani az alternatív böngészők extra szolgáltatásairól, a Maxthon lesz a Te programod!

Végezetül

Velős, néhol talán túlságosan is szűkszavú értekezésem célja csupán annyi volt, hogy megismertessem a Nagyérdeműt mindazokkal az alternatív megoldásokkal, amelyekkel bárki nyugodt szívvel útnak indulhat, ha szörfölni támad kedve az Interneten. Azt azonban sose felejtsük el, hiába a legbiztonságosabb böngésző, az mindig a felhasználó felelőssége marad, hogy hova kattint…

Thomas
thomas@pc.games.hu

BÖNGÉSZŐK 2004-BEN

	IE	Opera	Mozilla
December	72,00%	2,10%	21,20%
November	72,50%	2,20%	19,30%
Október	75,00%	2,20%	17,50%
Szeptember	75,80%	2,30%	16,90%
Augusztus	77,30%	2,30%	15,50%
Július	78,70%	2,30%	13,80%
Június	80,70%	2,30%	11,80%
Május	81,80%	2,20%	11,00%
Április	82,50%	2,10%	10,30%
Március	82,80%	2,10%	9,60%
Február	83,00%	2,20%	9,00%
Január	84,10%	2,10%	8,20%

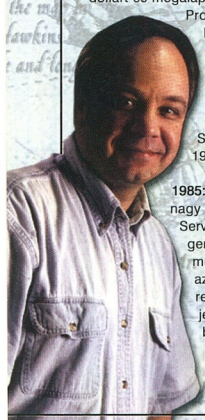
Forrás: *www.w3wschools.com*

A HÓNAP SZTÁRJA: SID MEIER

Havi sztárunk egy 50 éves, mindig mosolygó úriember, akit a játékipar egyik félisteneként emlegetnek. Nemcsak felejthetetlen élményt nyújtó játékokat ajándékozott nekünk, de olyan neveket is, akik a nála begyűjtött tudást és energiát további kiváló alkotásokban kamatoztatták. És mindeközben ez a kedves zseni el sem hagyta szülővárosát...

1954: A Maryland Államban található Hunt Valley-ben megszületik a Meier család legifjabb tagja, Sid. A várost úgy emlegetik, mint a „kelet Szilikon-völgyét" a betelepült sok, komputertechnológiával foglalkozó cég miatt. A kis Sid imádja a táblás játékokat - igazi kedvencévé az Avalon Hill katonai játékai lesznek. A srác rabjává válik a történelemnek, falni kezdi az ilyen témájú könyveket. A Michigani Egyetemen történelemből szerez diplomát, a kiegészítő szak: komputertudomány. Szülővárosában helyezkedik el, a General Instruments cégnél, ahol operációs rendszereket telepít elektronikus pénztárgépekre, éjszakánként azonban Atari 800-ra játékokat ír.

1982: J.W. „Wild Bill" Stealey, egy veterán pilóta, a Pentagon tanácsadója, befektetőként érkezik a GI-hez, ahol megismerkedik Siddel. A fiatalember örömmel hallgatja Bill háborús élményeit, és hamarosan barátokká válnak. Egy Los Angeles-i kiránduláson repülőszimulátoron játszanak, mire Sid azt mondja: ennél én jobbat tudnék írni. Bill válasza: „ha megírod, én eladom". A fiatal programozó elkészíti a játékot, mire a két barát összekapar 1500 dollárt és megalapítja a MicroProse céget a Meier-ház alagsorában. Az első MicroProse cím C64-re és PC Booterre a Spitfire Ace 1984-ből.



1985: Kijön az első nagy siker, a Silent Service című tengeralattjáró-szimulátor. A játék az összes létező rendszerre megjelenik, és bombasikert arat. Még abban az évben megjelenik az F-15 Strike Eagle is, a másik nagy siker, majd a Crusade In Europe, az első Meier-féle taktikai stratégia, és ennek folytatása, a Decision in the Desert. A széria harmadik része, a Conflict in Vietnam '86 elején jelenik meg.

1986: Meier berobban a PC-k világába: a polcokra kerül a Gunship című Apache-szimulátor, a program kidolgozottsága az akkori idők legjobb szimulátorává avatja.

1987: A nagy durranás éve. Elkészül a Pirates! és a játékipar megdöbben. Minden idők egyik leginnovatívabb címe keveri a különféle stílusokat, játékmechanizmusa egészen forradalmi. A dobozra felkerül a tervező neve, amely ettől kezdve (Sid Meier's) védjeggyé válik. A cím 1990-ig

minden platformra megjelenik, és eladási csúcsokat dönt. A fiatal tervező 33 évesen legendává válik.

1988: A Pirates! fellelkesít egy csomó tehetséges embert. Az első Jeff Briggs, aki az Illinois Egyetemen zeneszerzésből és zeneelméletből doktorált, de a történelem nagy szerelmese, és a West End Games-nél készített történelmi táblás játékokat. Őt követi Bruce „Buck" Shelley, az Avalon Hill játékok főtervezője, és Sandy „Sandyman" Petersen, aki a Chaosiumnál a Call of Cthulhu játékokkal híresült el.

1989: A játékipar Sid Meiertől hangos. Sorban jelennek meg a MicroProse sikerek: F19 Stealh Figther, Sword of the Samurai, Red Storm Rising, F-15 II.

1990: Meier ismét robbant. Piacra kerül előbb a Covert Action, majd a Railroad Tycoon, egy újabb időtlen alapmű, ennek tervezésében már Buck is oroszlánrészt vállal. A siker óriási, a MicroProse éves bevétele túllépi a 25 millió dollárt.

1991: Úgy tűnik, Sid nem tud hibázni. Megjelenik a Civilization (a fő tervező Meier mellett Buck, a zenét Briggs szerzi), a kritikusok kifogynak a dicsérő jelzőkből, a vetélytársak kapitulálnak, és csatlakozik a céghez egy igen tehetséges fiatal tervező, Brian Reynolds. A MicroProse felér a csúcsra.

1992: A recesszió éve. A sikerek nyomán a pénzbedobós játékokba szerelmes Stealey megbotlik: elkészítteti az F-15 arcade verzióját - és megbukik. Megjelenik egy csodálatos CRPG, a Darkland, tele bosszantó bugokkal, a cég csúszni kezd a lejtőn.

1993: A csődöt elkerülendő Stealey felkérésére barátja, Gilman Louie, a Spectrum Holobyte főnöke megveszi a céget, és 10 millió dollárt pumpál az ekkor már 425 főt foglalkoztató cégbe. Sandyman kilép, csatlakozik az idSoftboz, ahol a Doom egyik tervezője lesz.

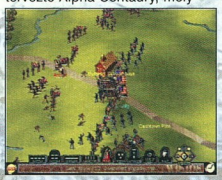
1994: Döcög a szekér. Reynolds tervezésében és programozásában megjelenik a Colonization, mely az egyetlen sikeres cím ekkor. A Civll azonban késik, és ez megpecsételi a cég sorsát.

1995: Bruck kiválik a cégtől, és barátjával, Rick Goodmannel megalapítják az Ensemble Studiost (egy év múlva, a Quake „világra segítése" után Sandyman is csatlakozik hozzájuk).

1996: Jeff Briggs merész lépésre határozza el magát: a Civll befejezése után, májusban kilép a MicroProse-ból, és saját céget alapít Firaxis néven. Júniusban Reynolds, egy hónap múlva Meier követi őt. A csapat Hunt Valleyben telepszik le.

1997-98: Megjelenik az első Firaxis cím, a Gettysburgh, és a rajongók megnyugszanak. A király halott, éljen a király! '98-ban érkezik a folytatás, az Antietam!

1999: Piacra kerül a Reynolds tervezte Alpha Centaury, mely



azonnal klasszikussá válik, ezt követi kiegészítője, az Alien Crossfire. Az Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS), mely a játékipar reklámozására és díjazására alakult, a Hall of Fame-be választja Sid Meiert, másodikként (az első „Mr. Nintendo", Shigeru Miyamoto volt, azóta bekerült még John Carmack, Will Wright és Peter Molyneux is).

2000: Reynolds úgy érzi, beérett egy saját cégre. Eladja Firaxis-részvényeit, kilép, és megalapítva a Big Huge Games-t nekiáll a Rise of Nation tervezésének.

2001: Elkészül a Civilization III, a játék ismét meghódítja a stratégákat és új híveket szerez.

2002: Egy érdekes (és nagyon jó!) cím jelenik meg, a Sid Meier's SimGolf, mely Meier tisztelgése (és viszont) a Maxis és Will Wright előtt. A Computer Museum of America a közönségszavazatok alapján a Hall Of Fame tagjai közé választja Meiert, többek között Tim Berners-Lee, a World Wide Web megalkotója mellé.

2004: A boltok polcaira kerül a Pirates! felújítása, és a rajongók ismét megnyugodhatnak: a történet körbeért, a hagyomány folytatódik, Meier továbbra is őrzi a koronát. És még tele van ötletekkel...

Sid Meier egy nyilatkozatban ezt mondta: „Hiszek a szabad döntésben. A választások a játékok - és az élet - érdekes részei. Sok elágazást találsz. Az, hogy hogyan reagálsz ezekre, eldöntik, hogy nyersz-e, vagy veszítesz. No és, hogy hány pontot érsz el." Úgy tűnik, Mr. Meier eddig elég jól teljesít ebben az élet nevű stratégiai játékban.

] fredenc
fredenc@pc.games.hu

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	033	Enclave (2 részben)	P	500 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	179	SIMS biblia	P	800 Ft
002	Age of Mythology (2 részben)	P	500 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	148	NFS: Underground	P,2,X,G	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	300 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	067	Neverwinter Nights (2 részben)	P	500 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft
004	AVP 2: Primal Hunt	P	400 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
006	America	P	300 Ft	038	Freedom Force (2 részben)	P	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	072	Oni	P	300 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	188	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
139	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	075	Original War	P	300 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	183	Partners	P	500 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	107	SWGB: Clone Camp. (2 részben)	P	500 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	196	H. Potter and the P. of Azkaban	P	600 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
131	Breed	P	600 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	150	Prince of Persia: SoT	P,2,X,G	600 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	051	Icewind Dale 2 (2 részben)	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	054	Indiana Jones (2 részben)	P,2,X	500 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	172	J. B. 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	090	Rune	P	300 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	157	Secret Weapons O. Normandy TT	P,2,X	300 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	178	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	064	Might & Magic IX (2 részben)	P	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
032	Empire Earth (4 részben)	P	600 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	213	Söldner TT	P	300 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
207	Joint Operations TT	P	300 Ft												

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:
A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.
A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

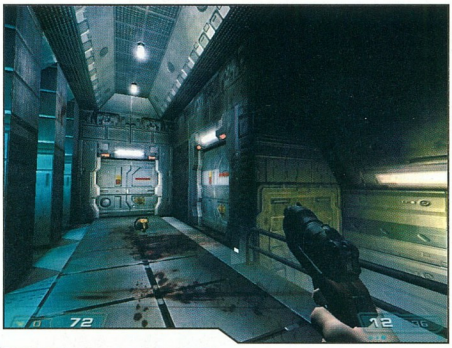
A MODFEJLESZTÉS REJTELMEI ÉS BUKTATÓI

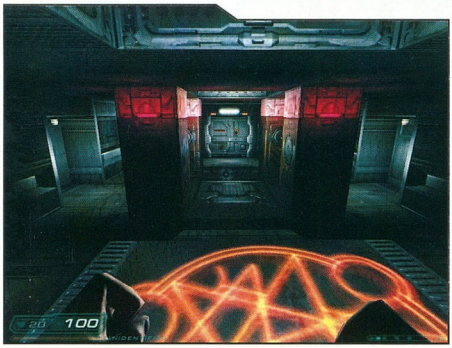
Egy játékfejlesztői karrier kezdete...

Üdvözlök minden kedves olvasót a PC Games új rovatában, megkülönböztetett szeretettel a moddolni vágyó ifjú titánokat! Eme szekció ezentúl rendszeresen jelentkezik a lap hasábjain, sok érdekességet megvilágítva és sok tévhitet eloszlatva a mod- és játékfejlesztés kapcsán.

Mielőtt elárulom, miről is esik majd szó pontosan, szeretnék bemutatkozni. Az interneten a Wastrel nevet használom, alig másfél éve lettem hálómegszállott, de sikerült hamar bekerülnöm a „keményrétegbe", és könnyen ki tudtam bontakozni a net segítségével. Jelenleg egy DOOM3-as fansite-ot és egy független játékfejlesztő csapatot istápolok, emellett egy online játékmagazinban is írok cikkeket. Az ok, amiért a PC.Games stábja felkért engem a cikksorozat megírására (és ezúton is köszönöm nekik, hogy rám gondoltak) az az, hogy csapatommal éppen egy DOOM3-as modot, valamint egy Quake3 engine-es FPS játékot készítünk immáron fél éve. Ezalatt a fél év alatt rengeteg tapasztalatot gyűjtöttem, és most szeretném megosztani ezeket a tisztelt publikummal. A cikksorozatnak köszönhetően azok a problémák, melyeket magamnak kellett megoldanom annak idején, és gyakran hónapok teltek el, mire egy-egy apró tervem révbe ért, most hamar eléggé eltunyult magyar modközösség, és a kezdeti nehézségeken túlléve magukat fejlesztésbe kezdenek - ezzel öregbítve hazánk hírnevét a hálón.

Lássuk csak, milyen témákat fogunk érinteni az elkövetkező hónapokban. Először is mindenki megismerkedhet a legalapvetőbb dolgokkal (induljunk el a kályhától, mert biztosan vannak, akik az alapokkal sincsenek tisztában), úgymint a főbb fogalmak: milyen programokra lesz óhatatlanul szükségünk, hogyan toborozzunk és irányítsunk egy csapatot, és végül, hogyan terjesszük a hírünket külföldön is (hiszen az igazán





megoldásra kerülnek, és nagy segítséget nyújthatnak az amatőr csapatoknak az indulásban. Remélem, eme iromány hatására feléled kicsit a manapság sajnos jó alkotások megérdemlik, hogy kishazánkon kívül is nagy visszhangjuk legyen). Aztán egy kicsit mélyebb vizekre evezünk, megtanuljuk használni a segédprogramokat, összeállítjuk egy küldetéslemez sztoriját, kidolgozzuk a pályákat, skineket, modelleket, hangokat gyártunk, illetve szerzünk be. Végezetül pedig belépünk a profik világába: szó esik arról, hogyan írjunk meg egy teljes konverziót, ellessük a karakter-animáció, menütervezés, dokumentációkészítés, végül egy játék teljes átprogramozásának minden csínját-bínját. Íme néhány érdekesebb fejezet ízelítőnek:

- Hogyan tervezzünk menürendszert?
- Mik a jó egyjátékos mod titkai?
- Hogyan szerezzünk pénzt a kreálmányunkkal?
- Hogyan írjunk egyjátékos módot a Quake3-hoz?
- Hogyan tuningoljuk a végtelenségig a DOOM3 grafikáját?
- Hogyan írjunk Quake1 engine-nel DOOM3 grafikájú játékot?
- Hogyan írjunk helikoptersz-imulátort?
- Milyen módon szerezzünk zenét játékunkhoz?

Szerintem bele is vághatunk a kurzus első részébe, tessék helyet foglalni, és megfeszítetten figyelni! Először nézzük meg, hogyan épül fel egy modteam, mihez milyen képesítés-tapasztalat kell, és hogyan gyűjtsünk információkat, anyagokat, illetve ötleteket a projektünkhöz. Mivel 2 oldal / alkalom lehet a cikkem maximum terjedelme, ezért a téma befejezése a következő alkalomra marad.

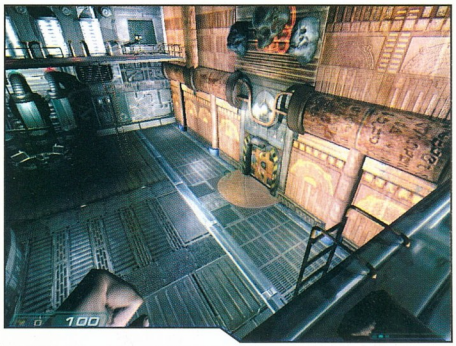
Ahhoz, hogy belefogjunk egy módosítás vagy játék elkészítésébe, általában semmilyen különleges képesség nem szükségeltetik. Úgy illik, hogy a projektvezető értsen a különféle szövegszerkesztő programokhoz, a html-editorokhoz, és többféle elérhetősége is legyen az e-mailen kívül. Ugyanis a leadernek kell elkészítenie - ha nem vesz fel erre külön embert - a mod teljes dokumentációját, a csapat honlapját, illetve el kell valahogy irányítania a neki dolgozó peonokat. A dokumentáció azért fontos, mert különben minden tagnak külön el kell mondani, mit hogyan csináljon, és ez nagyon fárasztó.•Amikor még zöldfülű voltam, nem gondoltam volna, hogy leírást kell készítenem a különböző munkakörökről, később rendesen megszívtam - szóval bármenyire unalmas is, részletesen le kell írni az összes tervünket, és ismertetni a többiekkel. A honlap funkciója gondolom egyértelmű, anélkül nem igazán tudjuk megis-

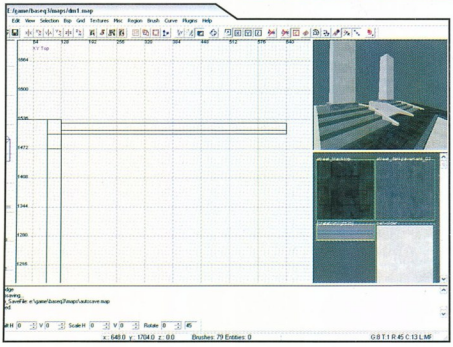
RADIOACTIVE GAMES

A csapat 2004. áprilisában alakult, először több fejlesztésbe is belevágtunk, de aztán hozzáértők tanácsára hallgatva egyetlen projectre helyeztük a hangsúlyt. Ez a Survive of disaster. A játék a Quake3 engine-t fogja használni, csak ki kell várnunk, amikor Carmack bácsi zöld utat adva a forráskódnak ingyenessé teszi azt. Ennek már két hónapja meg kellett volna történnie... Nemrég megújult a weboldalunk, és kikerültek az első SOD screenshotok, sz'al tessék gyakran visszanézni a *http://ragames.atw.hu* címre! A SOD mellett egy CTF mod is készül a DOOM3-hoz, amelyet még a SOD előtt terveztünk befejezni, ám programozó hiányában kénytelenek voltunk ideiglenesen felfüggeszteni. Tárt karokkal várjuk a lelkes amatőrök jelentkezését a csapatba! Jelenleg c++ programozóra, animátorra, karaktermodellezőre és pálya designerekre van szükségünk. Ha egy kis tehetséget érzel magadban, ne habozz! Jelentkezz a *ragames@intermail.hu* címen! Referencia felmutatása előny, de nem feltétel! Tegyünk közösen valamit a magyar community újbóli fellendüléséért!

mertetni másokkal munkánkat. Persze vannak alternatív megoldások, de egy website valahogy mindig jobban vonzza az embereket, mintha csak átküldjük a cuccokat egy publikus ftp-re.
A kapcsolatteremtés a tagokkal szintén nagyon fontos. A kapcsolatteremtésnek több módja van, elmesélem, mik a legelterjedtebbek előnyei és hátrányai.

E-mail: Mi sem kézenfekvőbb ennél, e-mail címe minden szörfösnek van, ráadásul levelet küldeni és fogadni nagyon egyszerű. Akár hosszabb szöveget is küldhetünk az alannyak, sőt, fájlt is mellékelhetünk a levelünkhöz. Viszont ha valamit igen sürgősen meg kell oldani, nem biztos, hogy ez a jó megoldás. Gyakran napok is eltelhetnek, mire a tag válaszra méltatja üzenetünket, már ha egyáltalán felel rá valamit. Hogy ellenőrizni tudjuk a csapatot, ennél jobb megoldás kell.
Csevegőprogram: Legelterjedtebbek az ICQ, az MSN messenger és az IRC. Nagy előnye, hogy bármikor megszólíthatjuk partnerünket, amikor az online. Az e-mailhez hasonlóan küldhetünk neki fájlokat, sőt, élőszóban is kommunikálhatunk velük, MSN-en vagy IRC-n pedig akár csoportos beszélgetést is kezdeményezhetünk. Ráadásul az MSN nagyon felhasználóbarát program, és van magyar változata is, így sok érv szól mellette. Ennek a megoldásnak tapasztalataim szerint csak előnyei vannak!
Zárt fórum a csapattagoknak: Ha tudunk szerezni tárhelyet a fórumunkhoz (ódzkodjunk a különféle ingyenes tárhelyektől, mert igen kellemetlen tapasztalataim vannak a különféle szerverhibákkal kapcsolatban. Nem kell pénzért vásárolnunk tárhelyet, inkább kérjük meg valamelyik nagyobb online játékmagazin főszerkesztőjét, ha a szerverükön éppen van tárhely, általában készséggel állnak a lelkes amatőr fejlesztő rendelkezésére, (de ehhez persze villantani is kell valamit), pillanatok alatt létrehozhatunk egy privát fórumot, ahova csak a csapat tagjai írhatnak. Bárki elmondhatja problémáját, megbeszélhetitek egymás között a feladatokat, ötleteket javasolhattok stb. További nagy előnye, hogy szabadidő független, nincs a „jaj, most nem érek rá" nevű frusztráció, mert bármikor írhatunk üzenetet, és a hozzászólásokat bármikor elolvashatjuk. Ha sok tagja van a teamnek, általában mindig van, aki válaszoljon az üzenetekre. A negatív észrevételeim ezzel a megoldással kapcsolatban az, hogy nagyon nehézkes egyeztetni egy fórumon keresztül a dolgokat, ráadásul a fórumot minden tag láthatja, így magánbeszélgetések lebonyolítása nem alkalmas. Persze arra is van megoldás, a privát üzenet küldésének lehetősége...





Tegyük fel, hogy megvan a szenziális ötletünk, szóval ideje tagokat gyűjteni magunk köré, mert hacsak nem értünk mindenhez és nem rendelkezünk végtelen szabadidővel, egyedül nemigen fogunk boldogulni. A tagszerzésnek két alapvető módja, azon belül több ágazata van. Az egyik mód, ha reklámozzuk magunkat fórumokban, weboldalakon, számtech újságokban, és a neten keresztül toborzunk tagokat. Így általában sok tagot tudunk magunk köré gyűjteni, mert ha kellő mértékben hirdetjük ideáinkat, akár húsz-harmincas tételben is érkezhetnek jelentkezők! A módszer nagy hátránya egyrészt az elszigeteltség - személyesen nem tudunk beszélni senkivel -, másrészt össze kell szoknia a csapatnak. Csupa vadidegennel dolgozni ugyanis nem a legjobb befektetés, ráadásul előfordulhat az is, hogy egyesek a saját szájízük szerint akarják átírni a forgatókönyvet, ami újabb bonyodalmakhoz vezethet. Viszont ebben az esetben a demokrácia intézménye sem működik valami jól. Tehát rengeteg kockázattal jár ez a módszer, de miután összeszokik a csapat, a problémák megszűnnek, és a munka zökkenőmentessé válik.

A másik módszer, ha a haveri körünkből gyűjtünk készítőket, ugyanis mivel a tagok szorosabb kapcsolatban vannak egymással, kisebb az esélye a veszekedéseknek, és talán könnyebben megegyeznek egymással a barátok, valamint a demokrácia is jobban működik. Hátránya ennek a megoldásnak, hogy a haveri kör általában szűk közösségből verbuválódik össze, hazánkban még nemigen jellemző, hogy mondjuk egy osztályban minden munkakörhöz ért valaki. Tehát idővel kénytelenek vagyunk online is tagok után nézni. Mivel a csapat magja együtt van, ez jó megoldás lehet egy induló team számára, már amennyiben a spanok között vannak némi fejlesztői készséggel megáldott mákvirágok is.
Most, hogy már tisztában vagyunk azzal, mire kell odafigyelni a toborzásnál, ideje továbblépni, következő alkalommal az immáron összeszedett csapatunkkal nekiállunk első modunk elkészítésének. Megtudjátok, milyen programokkal ajánlatos nekifogni a fejlesztésnek, és hogyan szedjük össze ötleteinket első fejlesztésünkhöz. Addig is az ihlet legyen veletek.

Wastrel

MI A KÜLÖNBSÉG A MOD ÉS A TOTAL CONVERSION KÖZÖTT?

A modification (ennek rövidítése a mod) módosítást jelent, általában egy játékban valamilyen szabály megváltoztatását, vagy új grafikai elemek beépítését a játékba. Ha például a DOOM3-hoz gravitációt lecsökkentő scriptet írunk, azt modnak hívjuk.
A total conversion (teljes konverzió) lényegében szintén mod, viszont a modnál sokkal több munkát igénylő fejlesztés. Nem csak hogy átírja a játék eredeti szabályait, hanem új szabályokat alkot, esetenként a játékot egy másik környezetbe helyezi át (ilyen például az Ut2004-hez a Red orchestra mod: a futuristzikus deathmatch játékból ügyes kezek egy ultrarealisztikus II. világháborús játékot faragtak), új fegyvereket, power-upokat, ellenségeket ad a játékhoz, esetenként új sztorit, vagy új játékmódokat is kapunk. Nehéz elhinni, de a csak multiplayerre kihegyezett Quake3-hoz már több egyjátékos mod is napvilágot látott, amelyek saját sztorit, fegyvereket és világot hoztak. Ezek egyike a Dark conjuction *(http://www.planetquake.com/tdc)* nevű horrorisztikus hangulatú mod, vagy a Sidrial nevű konverzió, amely annyira ütősre sikerült, hogy a demója az Nvidia (!) támogatásával jelent meg *(http://www.sidrial.com)*. Mindkét mod futtatásához szükséges a Quake3 megléte.

A TAKTIKA M.A.G.U.S.-AI

Avagy a nagy szövetkezeti rendszer

Bevallom, nehezen tudom elkezdeni az Árnyékháború leírását anélkül, hogy ne szóljak néhány szót a M.A.G.U.S. világáról. Viszont így kezdem, mert az egy szerepjáték, amely a rovatba tartozik, az pedig egy stratégiai társas... Mivel a játék teljesen jól játszható szerepjátékos előélet nélkül is, ezért inkább a minket érdeklő dolgokat boncolgatom.

Térjünk rá az alapkoncepcióra. Ezt a játékot kártyákkal játsszuk, amelyek egy birodalom öt nemesi házába tartozó szereplőket elevenítenek meg. Ezeket a különböző szereplőket (fegyverforgatók, varázshasználók, nemes hölgyek) szövetségekben magunk elé rakva támogatónkká tesszük, ami a háttér szerint azért jó, mert ha elég sokan támogatnak, nyerünk - már-mint megnyerjük azt az életre-halálra menő küzdelmet, melyet a játék szimbolizál: a versengést a hatalomért! A győzelemért tehát nem szégyellhetünk blöffölni is bevetni, ám nem mi vesztünk rajta, ha blöff képében csapdát állítottunk...

Már ebből a bevezetőből látszik, hogy az Árnyékháború nem gyerekjáték. Nem csak azért, mert már a doboz illusztrációja is egyesekben a 18-as karikás folytatást sejteti, hanem azért is, mert elég erőszakos háttértörténete van a játéknak. Ha valaki belepillant a dobozba, akkor láthatja, hogy az illusztrációk is az értelmileg (és nemileg...) érett korosztályt célozzák -elnézegetnék még egy-két jól sikerült képet valami pótlap-csomagon...

De milyen játékot rejt a doboz?

A játék lényege, hogy 10 kör alatt minél több „támogatót", azaz rendszerbe állított lapot tudjunk letenni az asztalra korlátozott számú akciópontból, és ezzel minél több pontot szerezzünk a végelszámolásnál.
A lapok lerakásához szövetségeket kell alkotni, vagy ki kell egészíteni meglévőket, hogy újabb szövetségek jöjjenek létre. Egy szövetség (laphármas) többféleképpen állhat össze: a lapok 3 jellemzője közül (ház, szerep, szám) kettőnek egyformának (pl. Hölgy-Hölgy-Hölgy), vagy megfelelően különbözőnek (pl. 1-2-3 számúak) kell lennie. Kiegészítéskor pedig egy (vagy több) asztalon lévő lappal kell hármast alkotni, azaz egy lap így több szövetséget is összeköthet.
Az összekötött alakzatokat itt szövetségi rendszernek nevezzük, melyet különböző körökben letett szövetségekből is egybegyúrhatunk. A vérszövetségnek nevezett speciális laphármas minden jellemzőjében szövetséget alkot, azaz növekvő számú, azonos házból származó és ugyanolyan „foglalkozású" támogatókat fog össze.
Ha úgy döntünk, hogy lefedett, „titkos támogatónak" elkeresztelt lapot teszünk le (egyszerre maximum egyet), akkor ezt a lapot annak tekinthetjük, ami nekünk a legjobban megfelel. Ha a titkos támogatót a játékostársunk saját körében felfedeti, és mi blöfföltünk, akkor megkapja a lapot, és széteshet a szövetségi rendszer - ha csapdát állítottunk, és jó a lap, akkor ellenfelünk elpazarolt egy értékes akciót...

Az első szövetség asztalra rakásakor a véletlen események is belépnek a játékba, amelyek igencsak megbolygathatják a játékosok által egymás után lejátszott körök menetét. Az egyes körökben összesen 3 akciópontunk van, így nagyon meg kell gondolni, mire költjük őket: építjük saját szövetségünket, akadályozzuk ellenfelünket, vagy összekapcsoljuk a kellemest a hasznossal?

A szabályok a maguk egyszerűségében áttekintve azt sugallják, hogy nem is olyan komoly feladat elé állítottak minket - de ne dőljünk be nekik! Pillanatokon belül elverik azt, aki ötlettelenül, ad hoc módon pakol, és nem nézi az ellenfél állását. A profi győzelme egy jól felkészült kezdő ellen nem automatikus, és a stratégiát is muszáj a feljövő lapoknak megfelelően megvalósítani. (Én gyorsan kialakítottam a magam elképzelését a nyerő stratégiáról, amit annak rendje és módja szerint jól megvertek ellenfeleim. A második stratégiám működött, de aztán megint kiraptam. Mire felnéztem, eltelt néhány óra...)
Nagyon jól használható kiegészítő szabályokat találni a szabálykönyvben, melyekkel a „megunt" játékot is bármikor fel lehet dobni - és mivel a játék magyar fejlesztésű, még az is lehet, hogy kiegészítőket is kiadnak hozzá.

Összefoglalásképpen elmondhatom, hogy a magyar kiadású játék jó elfoglaltság, és megfelelő kihívás a profiknak is - igaz, hogy a hagyományos társas-elemeket (kocka, bábuk, tábla) nem találja meg benne senki, de pont emiatt viszont könnyen hordozható, egy kis zacskóban elfér. A M.A.G.U.S. szerepjáték ismeretével pedig a háttértörténet is új megvilágításba kerül...

Csak egy maradhat!

A Shuluri Viadal nevű társasjátékról csak néhány szót szólok, mert egyrészt kapcsolódik az előbb bemutatott M.A.G.U.S. világához,

másrészt pedig egy olyan játék, amelyet igazi játékosoknak ajánlok, akik komolyan gondolják azt

a mondatot, hogy „Most megmérkőzök veled!"

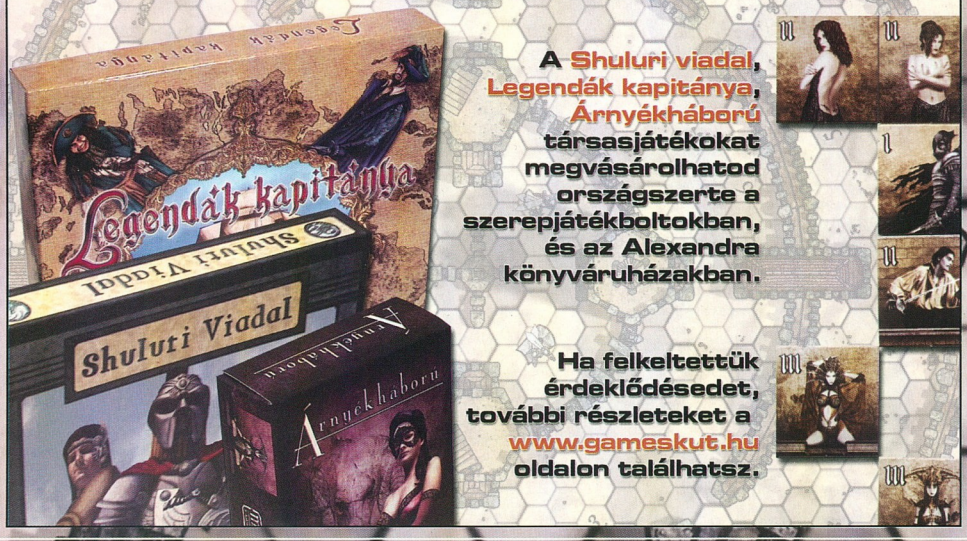
A Shuluri Viadal egy csoportos aréna-küzdelem modellezése, melyben mindenki megpróbálja levadászni az ellenség csapattagjait. A falakkal elválasztott területeken törvetők, boszorkánymesterek (az egyedüli varázslathasználók a játékban), és számszeríjászok cserkészik be magányosan vagy falkában egymást, miközben középen a két csapat „kemény magja", a gladiátorok feszülnek egymásnak. Stratégák irányítják a pálya fölé magasodó tornyokból a csapat tagjait, de ők sérülékenyek: bárki, aki felmászik a tornyukba, egy egyszerű mozdulattal kiiktathatja őket a csatából... Mindeközben csapdák és zárt ajtók teszik nehezebbé a mozgást.

Minden tevékenységet, melyet a csapat végez, manőverpontjaiból fizeti ki. Hat emberünkből két-két csapattag lép egyszerre, majd a másik csapat két tagja következik. Ha kihullik valaki, akkor kevesebb pontunk lesz - ha a stratégát veszítjük el, akkor a minden körben felhasználható szabad pontjaink vesznek el... Ha az ellenfél gladiátora meggyengül, mint éhes farkasok, vethetik rá magukat embereink - ám figyeljünk arra, hogy a mi gladiátorunk is járhat így...

A játékban szereplőink állapotát nem előre gyártott kartonlapokon, hanem folyamatosan módosuló karakterlapokon követjük figyelemmel, ami erős szerepjátékvonásokat ad a játéknak. A legsikeresebbek ugyanis - akár ligában is játszhatunk, igazi csapatokkal! - továbbfejlődhetnek. Ha pedig nem tetszik a javasolt induló csapat, akár mi magunk is összeállíthatunk egyet a kiegészítő karakterekből.

A stílusos nevek hangulatossá, az összetett, arénaküzdelmet szimuláló küzdelem viszont hosszúvá teszik a játékot, ezért javaslom, hogy azok vágjanak bele, akik szeretik a bonyolultabb, meglepő fordulatokkal tűzdelt játékokat. Hahhh, mi felejthetetlen tud lenni, amikor a számszeríjász az utolsó lövedékével sikeresen teríti le a stratéga felé kúszó tolvajt a legmagasabb toronyról, majd csendben összecsuklik, mert sikeresen mögé lopózva leszúrja a tolvaj dobótőrökből kifogyott, bosszúszomjas társa...

BBandi



FILM-JÁTÉKOK, JÁTÉK-FILMEK

Monitorról a mozivászonra, vagy fordítva - avagy Hollywood és a játékipar újkori jegyessége

Kezdjük egy érdekes bejelentéssel. Az már önmagában hírértékű, hogy film készül a Doomból. Az első jogos kérdés, hogy egy „nézek-ki-a-fejemből-és-irtom-a-szörnyeket" címből mit lehet kihozni egy egész estés moziban. Nos, meglátjuk, hiszen a Warner és az id megállapodása szerint a film a Doom3 sztorijára épül, bár létezik egy négykötetes könyvsorozat is (Knee-Deep in the Dead, Hell on Earth, Infernal Sky, Endgame: A Novel) a játék univerzumában (be kell valljam, fogalmam sincs, kis hazánkban ezek megjelentek-e). A film rendezője Andrzej Bartkowiak lesz, akinek eddig igazából operatőri munkássága fényesebb (Féktelenül, Az ördög ügyvédje, Dante pokla), eddigi három rendezéséből kettő (Bölcsőd lesz a koporsód, Öld meg Rómeót) a „fogyasztható B-movie" kategóriába esik, a harmadikról (Sebhelyek á la Steven „Fáradt" Seagal) inkább nem beszélnék...
A főszereplő Karl Urban lesz, aki Vaakót játszotta a Riddickben, de ő volt Eomer a Gyűrűk Urában is. Ezt a szerepet korábban Rock (Skorpiókirály) barátunknak szánták, ám őrá inkább Sarge szerepét osztották, rajtuk kívül egy ismertebb nevet találtam: Rosamund Pike (Halj meg máskor / Miranda). Az operatőr Tony Pierce-Roberts, aki az Underworldben kétségtelenül szép munkát végzett. A forgatást október 18-án kezdték Prágában, ez a tervek szerint 2005. január 28-ig tart, ezután jönnek az utómunkálatok, azaz jó esetben 2005 végén, 2006 elején kerülhet a mozikba a mű.

Amúgy a magam részéről, mint filmrajongó, egyre inkább nem értem Hollywoodot, a marketingipart, a játékkiadókat, és ennek legfőbb szimbóluma a szememben Dr. Uwe Boll. A velem egyidős (1965-ös), német származású figura azzal „dicsekedhet", hogy megrendezte minden idők legrosszabb játékadaptációját, a zimbes-zombis House of the Dead-et - ezt a nehezen minősíthető valamit én „Boll-kategóriás" alkotásnak neveztem el. Nos, a fickó ezen orbitális bukás után hatalmas pénzeket és lehetőségeket kapott (kétségtelenül a film visszahozta a büdzsét, és manapság csak ez számít). Az első cím a számomra különösen kedves Alone in the Dark feldolgozása, olyan főszereplőkkel, mint Christian Slater, Tara Reid, Stephen Dorf és a Boll-kedvenc William Sanderson. A legmeglepőbb, hogy a

próbavetítésről a mérvadó német újság, az Allgemeine Zeitung elismerően írt, igaz őszerintük a HotD Amerikában sikerfilm volt... Az alkotás januárban debütál az USA-ban, Némethonban februárban mutatják be.

És akkor most tessék kapaszkodni: eközben már javában készül a harmadik Boll-adaptáció, mégpedig a Bloodrayne-ből! Döbbenetem fő oka a szereposztás: a címszereplő Kristanna „Terminatrix" Loken, a többi név: Ben Kingsley, Michael Madsen, Michelle Rodriguez, Geraldine Chaplin, Meat Loaf, no és persze a kihagyhatatlan Udo Kier-Will Sanderson páros. Azt, hogy például az Oscar-díjas Kingsleyt mivel lehetett rábírni erre a szerepre, számomra rejtély. A forgatókönyvet Guinevere Turner írta (American Psycho) - német rendezőről lévén szó, az már nem is lepett meg, hogy a sztoriból ugrottak a nácik, sőt az egész Underworldos / Mátrixos modern, latexbe öltöztetett izgalom, azaz egy „autentikus" 18. századi történetről van szó, melyet Boll a Farkasok szövetségéhez és a Polanski-féle Vámpírok báljához hasonlított nagy merészen. A film Rayne gyerekkorát meséli el, azaz a játék előzménye lesz, és a szkript engem inkább a Van Helsingre emlékeztetett (értsd: rettentően sablonos). A forgatást idén augusztusban kezdték Romániában (a fő helyszín „Drakula vára", a Bran kastély), a becsült költségvetés 47 millió dollár, a bemutató állítólag 2005. november 17-én lesz Oroszországban.

Boll eközben már megvásárolt két további játéklicencet. Az első a konzolosok körében ismert Hunter: The Reckoning (a High Voltage igen jól sikerült többszereplős, szörnyirtós akciócíme egy klasszikus ceruza-papír RPG-ből), a másik a - nagy levegőt veszünk, benntartjuk - Far Cry. Mindkettő előkészítési fázisban van, a „nagyon jó" forgatókönyvek már készek (előbbiről a „Kasszafúrás technozenére" rendező/író párosa, Drew Daywalt és David Schneider gondoskodik, utóbbi írója pedig az AitD szkript-

duója, Michael Roesch és Peter Scheerer). A rendező további terve az AitD és a HotD folytatása, de más címekre is szemet vetett, erről azonban még nem beszél. Talán jobb is...

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

EGY MÁSIK HL...

Készül egy Half-Life című film, ám ennek semmi köze a játékhoz. A 2006-ban mozikba kerülő mű rendezője a feltűnően tehetséges Jennifer Phang, aki bemutatkozó rövidfilmje [Love, Ltd.] 30 nemzetközi filmfesztiválon szerepelt eddig sikerrel. A Half-Life lesz első mozifilmje, melyben egy 8 éves kissrác, Timothy felfedezi különleges tehetségét: képes újraformálni a valóságot, és ennek segítségével megpróbálja érzelmileg szétesett családját megmenteni. A *halflifemovie.com*-ról letölthető előzetes igen jól sikerült és profi benyomást kelt.

Útmutató a játékok világában:

CD GAMES

HALF-LIFE 2

MEGAGUIDE
10 OLDALON

Végigjátszások: Call of Duty: UO
Rome: Total War - Medal of Honor: PA
Lord of the Rings: The Battle for ME,
NfS: Underground 2
Prince of Persia: WW - Leisure Suit Larry
Myst IV és még sok minden más...

Magyar nyelvű teljes játék:
MOONTYCOON

Már kapható az
újságárusoknál
dupla terjedelemben!

GAMEEXPRESSZ.HU

Friss hírek PC-s és konzolos játékokról

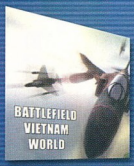
Letöltési terület a tuti programokkal

Fórum, szavazógép vásárlási lehetőség

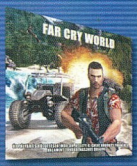
Nézz be hozzánk, megéri!

THE WORLD SOROZAT

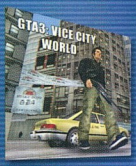
A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK
ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!



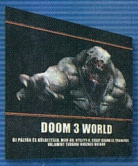
BF VIETNAM WORLD



FAR CRY WORLD [2 CD]



GTA3: VC WORLD



DOOM 3 WORLD

JÁTÉK MAGYARÍTÁS
(FRISSÍTETT)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - JÁTÉKKÉSZÍTÉS
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD

MEGRENDELHETŐ:
CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

VAMPIRE:
THE MASQUERADE - BLOODLINES

A vámpírélet előnyei és hátrányai

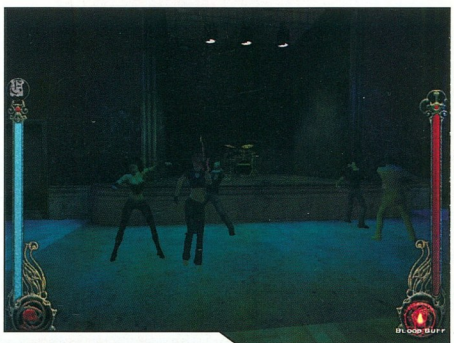
Szó mi szó idén nem vagyunk túlzottan elkényeztetve RPG-k terén - legalábbis ami a hagyományos, egyjátékos fajtákat illeti. A szürkeség ködéből azonban nemrégiben előtört a Vampire: Bloodlines, amely ugyan rengeteg apró hibával borzolja a játékosok kedélyét, ám maga a témaválasztása, rendszere no és persze márkaneve kellően erős ahhoz, hogy a december borongós hangulatát szolid vérszívással dobjuk fel. Ha pedig kicsit feladunk az elvekből, és elfogadjuk, hogy kezdésnél nem is, de a hamarosan megjelenő patch után már igazán fajsúlyos művel csaphatjuk el az időt, akkor mindenképpen érdemes egy kicsit belemerülni a részletekbe, az igen összetett játékmód bővebb taglalásába. Lássuk:

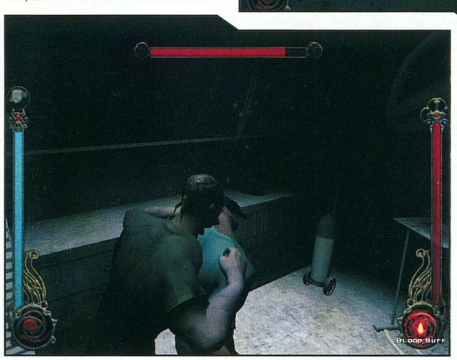
Kezdésként tekintsük át röviden a választható klánok listáját, amely hét, a Kamarillát alkotó szektát foglal magába:

Brujah: Lázadó, anarchista karakterosztály, azoknak, akik jobb szeretnek az öklükkel eredményeket elérni, mint a diplomácia eszközeivel. Kezdésként plusz erővel indulhatunk, ám élőholtunk a többi klánnál jóval könnyebben adja át a teret a Fenevadnak.

Malkavian: Hogy tegyük kissé izgalmasabbá a játékmenetet? Válasszuk a Malkáv klánt, ezáltal kezdjünk egy beteg elmével, akik mind a fizikai, mind a mentális képességekben bővelkednek. Kezdésként plusz két pontot kapnak a felderítésre.

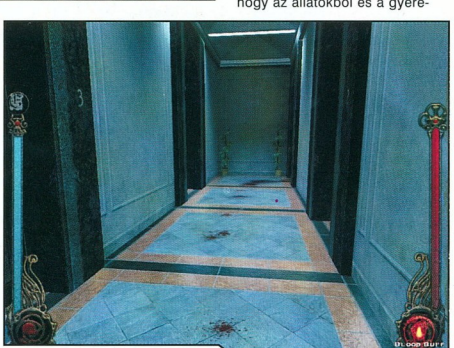
Tremere: Boszorkánymestereink egykoron halandó emberek voltak, ám önként álltak be a vértestvérek kötelékébe, hogy még nagyobb hatalom birtokába juthassanak. Sikerült. Alanyaink csapnivaló harcosok, ám a legpusztítóbb disziplínákat ők uralják, úgyhogy mágia megszállottaknak kötelező választás a klán. Testi tulajdonságaik nem fejleszthetőek 4-es szint felé.





Toreador: Gazdagok, szépek, és legfőképp művészlelkek. Remekül manipulálnak, ám nem a legjobb harcosok, a velük való játék kissé nehézkes, még akkor is, ha tökéletességük miatt eleve minden emberi karakter pozitívan áll hozzájuk.

Nosferatu: Az igazi szörnyszülöttek. Átváltozáskor testük szörnyűségesen eltorzult, így aztán még mind a halandók, mind a többi vámpír ösztönösen irtózik tőlük. Ettől függetlenül az egyik legjobb harcos osztály, diszciplínáik erősek, és amiről ők nem tudnak, az nem is létezik. Állatokból a többieknél jóval több vért tudnak kinyerni.



Gangrel: Nomád, magányba vonuló harcosok. Nem túl népszerűek a többi klán köreiben, de ez a legkevésbé sem zavarja őket. Harcban kiválóak, diszciplínáik látványosak és meglehetősen erősek. Mivel a Gangrelek lelke igen közel áll a Fenevadéhoz, így az ő esetükben nem is olyan káros az őrjöngés, hiszen pluszmódosítókkal harcolhatnak ilyenkor.

Ventrue: A kékvérűek, akik a manipuláció nagymesterei. A vámpírtársadalom vezetői, ennél fogva remek kapcsolatokkal bírnak, s általában harc nélkül bírják rá aktuális ellenfelüket az információk kiadására. Hátrányuk, hogy az állatokból és a gyerekből származó vért kilöki a szervezetük.

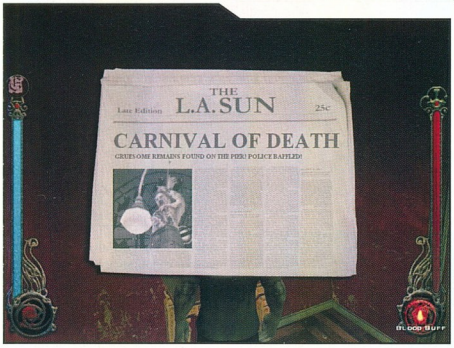
KÉZIFEGYVEREK

Az egyik leglátványosabb, s a játék hibáiból adódóan leghasználhatóbb harcmodort kézifegyverek használata adja. Kimondottan harcra csak néhány fegyver szerezhető be, de jó pár tárgyat is felvehetünk és használhatjuk nem teljesen elsődleges céljára. A második csoportba tartozik a feszítővas, ami főként emberi ellenfelek ellen használható, de ugyanebbe a körbe tanyázik a baseballütő, amivel már komolyabb sebzéseket is bevihetünk bárkinek, főként őserővel kombinálva, de említhetném még a különböző vascsövek felhozatalát is. Sokkal hatékonyabb osztályt képvisel azonban a kardok részlege, ahol is főként a Katana emelkedik ki. A hagyományosan szamuráj fegyver értő kezekben halálos veszedelem lehet halandónak, halhatatlannak egyaránt. Természetesen a hatékony használathoz szükség van a hozzá tartozó melee nevű képzettség minél magasabb szintre fejlesztésére is, és nem árt némi gyorsasággal is megtetőzni. Általánosságban tehát elmondható, hogy legyen szó bármilyen klán képviselőjéről is, érdemes egy erősebb fémszerszám beszerzése, a minden kötél szakad eshetőségre készen.

Ha sikerült szektát választanunk magunknak, akkor neki is kezdhetünk a karakter-generálásnak. Habár a gép felajánlja ennek teljes lefolytatását helyettünk, sokkal szórakoztatóbb, ha mi magunk osztogatjuk el pontjainkat. Elsőként a három alapvető csoportba tartozó jellemzőinkkel kell foglalkozni.

Testi jellemzők:

Brujah, Gangrel és Nosferatu klán esetében mindenképpen érdemes folyamatosan növelni az egytől ötig terjedő skálán az aktuális pontértéket, de általánosságban elmondható, hogy mivel időnként



mindenképpen harcolni kell, az erőt bizony érdemes minden szekta szülöttének időnként feljebb fejleszteni, hiszen e nélkül a későbbiekben vérpontok híján komoly bajba kerülhetünk.

Szociális jellemzők:

Szociális képzettségeink révén lehetünk képesek a halandókat, és esetenként a többi vámpírt puszta akaratunk vagy fellépésünk segítségével befolyásolni; főként a Ventrue és a Toreador karakterrel rendelkezők figyeljenek a folyamatos fejlődésre, de boldog Malkáv és Tremere tulajoknak is érdemes néha idetekinteniük, a többi klán tagjainál azonban felesleges erre költeni az ep-t, mivel nem fogjuk tudni kihasználni a lehetőségeit.

Mentális jellemzők:

Észlelés, intelligencia, érzékelés, amely mind a harcos, mind a varázsló kasztok tagjainak fontos értékmérője lehet, az első és a harmadik tulajdonság inkább előbbi, még a második az utóbbi csoport tagjainak fontos.

Ha ezzel megvagyunk, akkor jöhetnek a képzettségek, amelyek aránylag nagy száma senkit se ijesszen el. Mivel nem áll folyamatosan tapasztalati pont a házhoz, ezért feleslegesek mindegyikre pontokat pazarolni, egyrészt a nem kimondottan klánunkhoz tartozó tulajdonságok jóval több tapasztalati pont ráfordítását igénylik, másrészt a képességek sem feltétlenül egyenrangúak, vannak olyanok, amelyeket már a játék elejétől fogva tápolni kell, mivel e nélkül bizonyosan fennakadunk jó pár küldetésen. Nézzük a fontosabb extrákat.

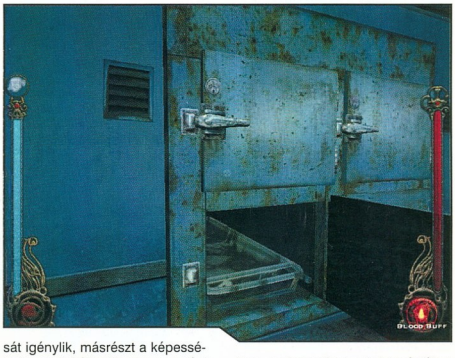
Képzettségek:

Brawl: Kézitusa, ez az a képzettség, melyet - a lőfegyverek viszonylagos használhatatlansága miatt - eleinte bizony érdemes tápolni, nem kimondottan harcos karaktereknél a későbbiekben is hasznos lehet.

Dodge: Kitérés, azt hiszem nem sokat kell kommentálni, bárkinek jól jöhet, bármikor, lökjük rá a pontokat becsülettel.

Firearms: A lőfegyverek használata bizony semmiképpen sem számít a játék erősségének, úgyhogy érdemesebb a fizikai harc szakágaira pontokat áldozni, igaz a gépfegyverekkel és a shotgunnal már jelentős sebzést érhetünk el.

Security: Az egyik legfontosabb képzettség, emberünk ugyanis e tudásával próbálhatja kinyitni a lezárt ajtókat, rendszereket, minden karakter esetében fontos a minél hamarabbi fejlesztése, hiszen már



az elején be kell jutnunk bezárt részekre, ha teljesíteni akarjuk a küldetést.

Stealth: Ha leguggolunk, akkor megpróbálkozhatunk a lopakodás művészetének kiélvezésével is, bizonyos küldetések során sokkal egyszerűbben elérhetjük a végcélt, nem kimondottan erős karakterek esetében pedig az egyik legfontosabb képességnek bizonyulhat. Ha sikerül az áldozat mögé észrevétlenül odajutni, akkor egyetlen mozdulattal végezhetünk vele.

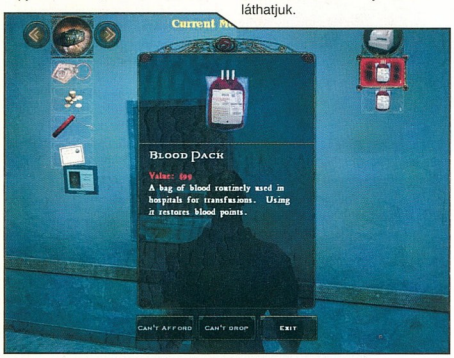
Computer: Kalandozásaink során gyakran találunk „elhagyott" számítógépeket, amelyek segítségével - természetesen a kód birtokában - sokszor fontos információkat tudhatunk meg, de néha egyéb funkcióit is igénybe kell vennünk, hogy elérhessünk a célhoz. Ha pedig nem tudjuk a kódot, akkor jöhet ezen tudás, amely a

LŐFEGYVEREK

Többször is kihangsúlyoztam, hogy a tűzfegyverekkel való harc kivitelezése nem sikerült a legjobbra, ám néha mégis jó használatot tehetnek, főként, ha valami erőteljesebb példányról van szó. A csoport kezdő tagja a pisztoly, mely max emberek ellen lehet hatásos, de még ők is játszva elviselnek négy-öt találatot, úgyhogy nem szükséges erőltetni a használatát. Tápolsabb példány a Braddock 9 milliméteres géppisztoly, amelynek ugyan nincs nagy sebzése, de gyors.
A Flame Thrower általában vámpírvadászok kezében tűnik fel, ha sikerül megszerezni, akkor már jelentős tűzerő (hehe) birtokába kerülünk, egész jól használható. A kategória királya a Jaegerspas, mely néhány ghoul használati tárgyát képzi: gyors és iszonyatosan erős, a vámpírokat is rövid idő alatt képes lekaszabolni. A sort a shotgun zárja, amely engem személy szerint nem bűvölt el túlzottan, ettől azonban a tény még tény: figyelemreméltó ereje, s ez által sebzése van.

hekkelés tudományát hivatott jelenteni. Akiknek nem magas a szociális pontszámuk, azoknak kötelező már az elejétől fogva súlyos pontokat elkölteni a minél magasabbi szint elérése érdekében, különben rengeteg hasznos információt nem fog elérni.

Finance: pénzügy, ahogy egy szerepjátékhoz illik, itt is lehet üzletelni, fegyverekre, kiegészítőkre és persze vérre is. Minél magasabb ezen értékünk, annál olcsóbban jutunk hozzá mindenhez, és annál több pénzt fog fizetni a kereskedő eladandó cuccainkért.



Investigation: Nyomozás, ezen tulajdonság segítségével emberünk jó eséllyel kombinálja ki magában a megkezdett történetek folytatását, s segít a párbeszédek során is, jóval hamarabb juthatunk el a küldetés végéig.

Scholarship: Műveltség, a későbbiek során lesz igen fontos. Használatával új skilleket tanulhatunk meg, de hatással van a nyomozás sikerességére is.

Miután ezzel végeztünk már csak a diszciplínák vannak hátra, melyek valójában a vámpírok természetfeletti képességei. Minden karakter három (+ 1 közös) formuláival indul útnak, amelyek nagy része minden pontértéken más hatást eredményez

Diszciplínák:

Celerity: A Brujahok sajátossága, használatával segítségül hívható a legendás vámpírgyorsaság, ennek segítségével tetemesebb túlerő ellen is sikerrel szállhatunk harcba, de a menekülésnél is jó használ láthatjuk.

Protean: Ezararc. A bestia, azaz a vámpírban lakozó Fenevad előhívására szolgáló diszciplína, amelynek birtokában jóval nagyobb sebzéseket érhetünk el harc során. Gangrel sajátosság.

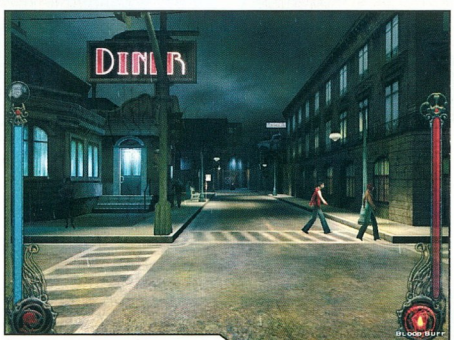
Auspex: Jelenés, azaz kiélesedett érzékszervek, segít észrevenni a csapdákat és az illúziókat, nincs meglepetésszerű támadás.

Taumaturgy: A tremere klán fő diszciplínája, amely a vérmágia fogalmát takarja, segítségével például elszívhatjuk az ellenfél vértartalékát.

Blood: Minden klán automatikusan rendelkezik ezen diszciplínával, amely az egyik leggyakrabban használt forma, igaz fejleszteni nem lehet. Segítségével egy kis ideig néhány plusz ponttal le-

szünk gazdagabbak, zárak feltörésénél sokat segíthet, harcnál pedig némileg erősödünk tőle, de egy minimális szintet tölt az életünkön is.

A diszciplínáknál megjegyezendő, hogy a látványosabb fajták súlyosan sértik a Maszkabál szabályait, ezért ezeket nyílt utcán, halandók



Potence: Őserő, több klán is használhatja, bevetésével ellenfeleink egy-egy ütés után métereket repülnek, és többszörös sebzést szenvednek el, főként túlerő ellen használható igen jól.

Presence: Jelenlét. Aktiválásával valamilyen igen erőteljes érzelmet kelthetünk ellenfeleinkben, ami megzavarja őket a harcban, könnyebb célpontot nyújtva ezáltal.

Animalism: Állatok bevetése és manipulációja. Gangrel sajátosság, szó mi szó, igen látványos képesség.

Szívósság: Az egyik leghasználhatóbb diszciplína, amely bevetésével főhősünk kis ideig szinte sebezhetetlenné válik minden fajtájú támadás ellen.

Dementation: Téboly, természetesen a Malkáv klán rettegett diszciplínája, amely segítségével akár az embereket, akár a vámpírokat tébolyba dönthetjük, így könnyű célpontot nyújtva nekünk a harcban.

Obfuscate: Fátyol, amely gyakorlatilag láthatatlanságot biztosít élőholtunk számára, alacsonyabb fokozaton még csak a lopakodással együtt használható, később azonban már erre sincs szükség.

Uralom: A ventrue klán egyik leghatékonyabb diszciplínája, amely segít a másikra erőltetni akaratunkat. Segítséget nyújt a párbeszédek folyamán is, könnyedén az ujjunk köré csavarhatunk vele bárkit, legyen szó akár halandóról, akár halhatatlanról.

EMBERSÉG

Minden vámpír belsejében ott szunnyad a Fenevad, amely mindig kész rá, hogy átvegye a test irányítását, és szörnyűséges pusztítást hajtson végre környezetében. Ennek egyik kivédési módja az, ha magasan tartjuk Emberség pontunkat, mivel így csak vészhelyzetekben ijedhet meg annyira karakterünk, hogy átadja testét a bestiának. A Humanity pontnak egyéb előnyei is vannak, könnyebben tanulhatunk meg magas pontértéken új képzettségeket, pozitívabban állnak hozzánk az NPC-k, és bizonyos diszciplínáknál kevesebb vérpontot kell felhasználnunk az aktiváláshoz. Sajnos az értékből könnyű veszíteni, elég, ha megölünk egy ártatlan, vagy egyszerűen csak védekező embert, legyen szó akár harcról, akár vérszívásról. Küldetéseink során azonban gyakorta választhatunk a jó és a rossz út között, s ha az előbbit részesítjük előnyben, akkor siker esetén visszakapunk egy pontot minden jótettünk után. Ha nagyon alacsonyra esik le az aktuális érték, akkor már a játék is nehezen játszható, hiszen főhősünk úton útfélen öldökölni fog, lassan elveszítve az állandó kontroll lehetőségét maga felett.

VÁMPÍRVADÁSZOK

A sötétség világában, ha elhanyagolható mértékben is, de vannak olyan emberek, akik megpróbálnak szembeszállni a szörnyszülöttekkel. Ők a Leopold társaság tagjai, azaz a modern Inkvizíció, akik ugyan nem ismerik túl átfogóan a vámpírok gyengéit, ám néhány hasznos fogást ellestek elődeiktől, így aztán néha komoly problémát okozhat megjelenésük. Gépfegyverekkel, lángoló fáklyákkal támadnak, de önmagukban nem számítanak erős ellenfélnek. Ha az utcán nyíltan megtámadunk valakit, akkor számíthatunk rá, hogy hamarosan megérkezik egy tagjuk, aki megpróbálja a végső halálba taszítani szerény személyünket. Egyes embereik azonban, akik valóban hisznek istenükben igen erősek, és jó eséllyel állnak ellent például az Uralom diszciplínának. Bár túl sok feladatot nem kapnak, az elmondható, hogy színesítik a játék összképét.

előtt nem érdemes használni, egyrészt pontvesztést von maga után, másrészt ha a civilek megijednek, akkor még a rendőrökkel is törődnünk kell, nem is beszélve a vámpírvadászokról, akik aztán igen kevéssé hiányoznak egy teljesen kimerült szörnyeteg számára.

A vér jó

Legalább is vámpírként körülötte forog „életünk". Minden diszciplínához bizonyos mennyiségű vérpontot leszünk kénytelenek felhasználni, amelyet így gyakorta kell utántöltenünk. Az alacsony érték másik hátulütője az, hogy a Fenevad is könnyebben utat törhet magának egy nyűgös, éhes főhősnél, úgyhogy próbáljuk meg mindig idejében étkezni. Ennek egyik lehetősége az, ha a vérbankból vásárolunk Vitae-t - már ha elég pénzzel rendelkezünk, de ekkor érdemes betárazni belőle, mivel vannak olyan küldetések, amelyek során nem találkozunk olyan személlyel, akiből táplálkozhatnánk. Kissé cselesebb közvetlenül emberekből szívni, hiszen ha valaki meglát, akkor kellemetlen következményekkel számolhatunk. Az egyik legegyszerűbb megoldás az, ha az éjjeli pillangókat csaljuk el egy félreeső helyre, ennek egy hátulütője leledzik, pénzbe kerül. Ha rendelkezünk manipulációs képességekkel, akkor több személyt is beinvitálhatunk egy sötét sikátorba, ahol máris neki kezdhetünk a vacsora elfogyasztásának. A szívást azonban időben kell abbahagyni, két dolog miatt is. Az első, hogy ha ártatlan embereket ölünk, akkor veszítünk Emberség pontunkból, ez pedig nem túl jó választás, másrészt pedig így nem is használhatunk ki egy apró programhibát. Elcsábított áldozataink ugyanis a későbbiekben is a sikátorban maradnak, ha pedig egy kis időre magukra hagyjuk őket fura módon egyből regenerálódnak, így aztán a későbbiekben is visszajárhatunk az „étterembe".

Szégyen a futás, de kit érdekel

Az élet nehéz, néha még halhatatlanjaink számára is, akivel bizony időnként kerülhetünk olyan helyzetbe, mikor a szemtől-szembe való harcmodor túl sok rizikóval járna. Ezt kikerülendő próbáljunk meg mozgékonyak lenni, azaz eltáncolni az ellen közeléből, ilyenkor jól jön a tűzfegyver - szigorúan csak belső nézetben - cikázzunk ide-oda hátrálva, és ha tudunk, közben eresszünk bele pár golyót. Az AI ugyanis nem túl erős, így aztán a kitérő hadműveletek ellen nem nagyon van fegyvere, kivéve a diszciplínákat. Ugyanez igaz a kétkezi harcra is, lehet úgy taktikázni, hogy megvárva ellenfelünk melléütését jól megsorozzuk, arra viszont ügyeljünk, hogy ne maradjunk sokáig belharcban, pár pofon, aztán kezdődhet minden elölről - ha pedig extra ügyesek vagyunk, akkor a tereptárgyak kerülgetésével néha a háta mögé is tudunk kerülni, használjuk ki a kínálkozó alkalmat. Mivel síron túli életvitelt folytatunk, így a hagyományos értelemben véve nem tudjuk helyreállítani megcsappant hp-ink számát, az csak lassan magától kúszik vissza a maximum felé. Ha már nagy a baj, akkor inkább vesszünk Maszkabál pontot, de a legközelebbi alanyt támadjuk le vérszívás céljából, mivel ekkor egyből visszaugrik a kezdeti értékre életerőpontunk.

Dialógusok

A Bloodlines egyik legjobb húzása a párbeszédek kialakítása, hiszen azon túl, hogy rengeteg információt szerezhetünk be, sokszor még szórakoztatónak is bizonyul egy-egy beszélgetés. Néhány esetben azonban társalkodópartnerünk nem áll túl kedvezően hozzánk, ilyenkor bizonyos képességek birtokában

lehetőségünk van befolyásolni. Ha magas a Karizmával, Manipulációs értékkel, vagy esetleg Uralom diszciplínával rendelkezünk, akkor a dialógusok során nem fehér színnel jelölt válaszlehetőségek is jelennek meg, ezekkel próbálhatunk meg hatni a delikvens agyára. Felhívnám azonban mindenki figyelmét arra, hogy akiknél nem sikerül eredményt elérni, azok bizony igen morcosak is lehetnek egy ilyen próbálkozás során, úgyhogy csak vigyázva használjuk, főként másik vámpír esetén.

Retee
retee@pc.games.hu

GHOULOK

Ha egy vámpír örökléttel akar megajándékozni/megátkozni valamely embert, akkor miután teljesen kiszívta a vérét, a szájába csöpögtet néhány cseppet a sajátjából, hogy az új életre keljen. Ha azonban ezt egy élő emberrel teszi, akkor sem lesz eredmény nélküli a próbálkozás, hiszen létrejön az úgynevezett ghoul. A vámpírok szolgái azon kívül, hogy a vérkötelék miatt általában a végletekig lojálisak gazdáikhoz (tehát általában az Uralom, vagy Manipuláció sem hat rájuk) megtapasztalhatnak néhány, a halhatatlanokra jellemző tulajdonságot is. Birtokába kerülnek az Őserő diszciplínának, sokkal ellenállóbbakká válnak a sebzésekkel szemben, ugyanakkor nem árt nekik a fény, és a tűzre is „csak" ugyanúgy reagálnak, mint egy átlagember. Történetünk során gyakran találkozhatunk olyan, sőt mi is segíthetünk haldoklókon ezen módszerrel; elég kemény ellenfelek, igaz, általában csak alacsony szinten.

PIRATES!

Nem minden fénylik, ami arany...

Karaktergenerálás

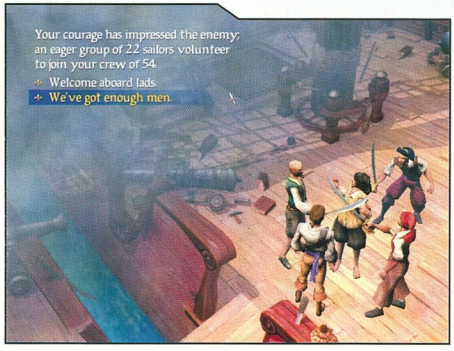
A Pirates! stratégia, ám némi RPG-íz is vegyül bele, de ettől nem kell megijedni - mindez kimerül a karaktergenerálásban, és pusztán a változatosabb játékélményt szolgálja, no meg azt, hogy ki-ki a választott stílusának megfelelően indíthassa kalandjait. Öt lépésből áll ez az „inicializálás" - hozzáteszem, az első indításkor minden alapbeállítással indul (lásd lent), választási lehetőséged nincs, így érdemes felfüggeszteni a játékot, és újat indítani, ha módosítani szeretnél.

Az első a név megadása, majd jöhet a nehézségi szint.

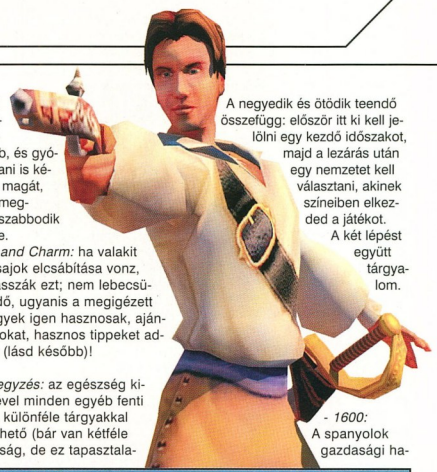
Az Apprentice fokozatot csak nagyon kezdőknek ajánlom (ez az alap), de szerintem ez jelentősen rontja a játékélményt - egyszerűen túl könnyű, inkább amolyan oktatójellegű, ráadásul rossz beidegződéseket tanít, épp ezért a Journey-t tekintem könnyű szintnek. A normál az Adventurer, illetve rutinosabbaknak a Rogue, utóbbinál azért már kell kapaszkodni. A legkeményebb a Swashbuckler, ezt viszont csak vén tengeri medvéknek javaslom. A játék közben egyébként lesz lehetőség előre, sőt visszafelé is lépni, úgyhogy annyira nem „életre szóló" a döntés.

A harmadik lépés a főhős alapjellemének beállítása:

- *Skill at Fencing* (alap): kalózoskardozós játékosoknak (az ellenséges hajó lerohanása és a fedélzeten hadakozás), hősöd jobban forgatja a kardot.
- *Skill at Gunnery:* kalózos-hajózós kapitányoknak (ellenség becserkészése, és távolról lenyomása), az ágyuk biztosabban és pontosabban találnak.
- *Skill at Navigation:* a kereskedőknek, a hajók jobban kezelhetőek, és ellenszélben is szelídebbek.



- *Skill at Medicine:* azoknak ajánlom, akik nagyon hosszú játékmenetre rendezkednek be, azaz akiknek minél nagyobb pontszám elérése a céljuk, mivel hősöd életerősebb, és gyógyítani is képes magát, így meghosszabbodik élete.
- *Wit and Charm:* ha valakit a csajok elcsábítása vonz, válasszák ezt; nem lebecsülendő, ugyanis a megigézett hölgyek igen hasznosak, ajándékokat, hasznos tippeket adnak (lásd később)!



Megjegyzés: az egészség kivételével minden egyéb fenti jóság különféle tárgyakkal erősíthető (bár van kétféle orvosság, de ez tapasztalatom szerint nem sokat javít), így aki nem gyors meccsre hajt, mindenképp érdemes a „Medicine" pontra böknie!

A negyedik és ötödik teendő összefügg: először itt ki kell jelölni egy kezdő időszakot, majd a lezárás után egy nemzetet kell választani, akinek színeiben elkezded a játékot. A két lépést együtt tárgyalom.

- *1600:* A spanyolok gazdasági hanyatlása elkezdődik, ám ekkor még ők uralják a karibi térséget. A Kis-Antillákon most indul be a gyarmatosítás, más nemzet alig van a színen. Akik kereskedni akarnak, azoknak ez jó időszak - ám elsősorban spanyol színekben.
- *1620:* A kolonizálás és a spanyolok „halványulása" erősödik. Kezdő kalózoknak jó terep, az európai helyzet miatt szinte mindenki hadban áll a másikkal, ebben az időszakban könnyebb, ha nem a spanyolokat választod.
- *1640:* Ez a kezdés a háborúkedvelőknek ajánlott, főleg a spanyolok ellen, eredményesen lehet városokat támadni és elfoglalni.
- *1660* (alap): Kiegyensúlyozott helyzet, már minden nemzet megtalálta a maga helyét, így igen kellemesen lehet kalóz-

ELŐLÉPTETÉSEK

Captain: Könnyebb toborzás az állam városaiban
Major: Olcsóbb hajójavítás
Colonel: Több áru kereskedéshez
Admiral: Olcsóbb hajófejlesztés
Baron: Könnyebb toborzás az állam bármelyik kocsmájában
Count: Ingyenes hajójavítás
Marquis: Még több kereskedni való
Duke: Ingyenes hajófejlesztés

kodni, bármilyen zászló alatt - vagy a magad szakállára. Ha a spanyolokat választod, sokat kell harcolnod a kalózok ellen - és ha rájuk koncentrálsz, minden nemzetnél hamar elérheted a legmagasabb rangfokozatot!

- *1680:* Ez az a kor, amikor a kalózok korszaka leáldozóban van. A nem spanyol kikötők jól védettek, sok a „kalózvadász" hadihajó - akik az igazi kihívást keresik, válasszák ezt az évet. Természetesen az ellenoldalra állás esetén a helyzet könnyebb, kalózokat hajkurászva...

A szerződés aláírása után kiválaszthatod a nemzetedet, a fentiek alapján. Ezután mozi jön - fellázadsz, elfoglalod a hajót, és ott találod magad a választott haza egyik városában. Lássuk, milyen lehetőségeid vannak egy városban!

A városok

- *Talk to the Mayor:* Első utad ide vezessen, kapsz egy „kalózengedélyt", ennek birtokában szabadon megtámadhatod az el-

A PONTTÁBLÁZAT

Vagyon:
24 pont (a kormányzóktól kapott földbirtokok és a megszerzett kincs mennyisége)
Előléptetések:
32 pont (8 pont x 4 nemzet)
Híres kalózok lenyomása:
9 pont (9 fő)
Kincsek megtalálása:
9 pont (9 db)
Elveszett családtagok meglelése:
16 pont (4 pont x 4 fő)
Elveszett városok:
16 pont (4 pont x 4 város)
Románc:
10 pont (vegyél feleségül egy gyönyörű /beautiful/ lányt!)
Gazfickók:
10 pont (győzd le családod elrablóját, szerezd meg búvóhelye térképdarabjait, foglald el ezt, majd győzd le egy végső csatában a gonoszt)

lenséges hajókat (kalózokat e nélkül is). Az, hogy az ország épp kivel háborúzik, a jóember megmondja, de a hajónapló (Captain's Log) szélén is megnézheted. Ha kellő számú ellenséget és/vagy kalózt birkóztál le, elfoglaltál ellenlábas városokat, és meglátogatod a kormányzót, előléptetést kapsz, ez különféle kedvezményekkel jár (lásd külön), és kaphatsz földbirtokokat is. Ha nagyon jól teljesítesz, a kormányzó bemutat a lányának, akit táncba is vihetsz. Ebben a leírásban erről sokat nem tudok szól-

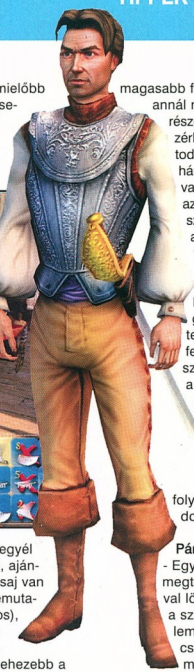
könnyebb a móka. Vegyél nyakláncot, gyűrűt is, ajándéknak. Háromféle csaj van (figyeld a kiírást a bemutatásnál!): *plain* (átlagos), *attractive* (csinos) és *beautiful* (gyönyörű). Minél szebb, annál nehezebb a feladat, viszont annál értékesebb az ajándék is - maximális pontszámot csak gyönyörű csaj befűzésével érhetsz el!

- *Visit tavern:* A fogadóban vehetsz fel embereket, vásárolhatsz fontos holmikat és kincses térkép darabokat a sarokban ülő idegentől, a pincércsajtól és a kocsmárostól pedig fontos információkat kaphatsz.

- *Trade...:* Kereskedés, erre itt nem térek ki. Hogy hol, mit, mennyiért tudsz venni és eladni, a kocsmában az idegentől tudhatod meg, illetve tapasztalatból.

- *Shipwright:* Itt tudsz javítani, fejleszteni és eladni. Vásárolni nem, hajót csak rablással szerezhetsz.

- *Divide the Plunder:* Ha túl sokat vagy tengeren, embereid elégedetlenné válnak. Ha már nagyon szakad a cérna, adj el mindent, amid van, redukáld le az emberek számát (pl. csatában), aztán jöhet ez a pont. Minél magasabb fokozaton játszol, annál nagyobb lesz a részesedésed. A vezérhajódat megtarthatod. A leokézás után három lehetőség van: Continue..., az folytatás ezen a szinten, Advance..., azaz magasabb fokozatra lépés (ha van), és Retire..., nyugdíjba vonulás. Ha túl gyengén teljesítesz, a program felajánlhatja az egy szinttel visszalépést a második pontban. Ha a továbblépést választod, pár hónap elteltével új legénységgel folytathatod a kalandokat.



Pár gyors tipp

- Egy várost úgy tudsz megtámadni, ha ágyúval lövöd, ezután jöhet a szárazföldi küzdelem. Ha sikerült a csata, támadd meg még egyszer, ha ez is összejön, saját néped kormányzóját ültetheted a „trónra"!
- Embereid elégedettségének fő számítási alapja a legénység száma/élelem, illetve vagyon. A kincskereséssel várj addig, míg lekonyul a szájuk, ezután ász, és örülni fognak.
- Fedélzeten harcolós kalózok a Sloop, ágyúsok a Frigate, kereskedők a Merchantman osztályt válasszák, ezeknek is a legjobbját (Roxal Sloop, Ship of the Line, East Indiaman). A Ship of The Line kiváló kereskedőhajónak is!
- A nyílt tengeren tudsz vezérhajót váltani, a hajó státusznál a megfelelő készség melletti „Flagship" oszlopra bökve.
- Az elveszett városok térképeit csak a kormányzók lányától nyerheted el!

Sajnos csak ennyi kezdőtippre volt helyem, az induláshoz ez talán elég lesz. Bővebb guide a CDG következő számában!

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

HALF-LIFE 2 MOD-OK

Jobb ma egy vaskos szekrény, mint holnap egy rocket launcher

Nagyon nem kell ecsetelnem, hogy mekkora várakozás előzte meg a meglehetősen hosszú fejlesztésű Half-Life 2-t. A mezei játékos a játék megjelenés után boldogan hátradől és gyorsan neki is áll végigjátszani a gammát. Ez így rendben is van, azonban ne feledkezzünk meg arról a kínos kérdésről, hogy mi van azután, hogy már huszadjára is végigirtottuk, amit lehetett, csukott szemmel szedjük fel a legelrejtettebb cuccokat is. Nos, ekkor kezünk el körülnézni, hogy vajon mit is nyújt a HL2 többjátékos üzemmódban. A játék motorja adott, a pályaszerkesztő adott, mégis, ha csak arra várnánk, hogy a játék fejlesztői összeeszkábálnak egy-két pályát, akkor bizony nem itt tartana a netes társadalom. Nem lenne Counter-Strike és nem játszanának jelenleg is több tízezren a sok évvel ezelőtt megjelent Half-Life-fal sem. Ezek után joggal gondolhatunk arra, hogy kell még itt valaminek lennie, valaminek, ami mozgatja ezt a hatalmas gépezetet és örömet szerez oly sok arcnak szerte a világban. Ez a valami pedig nem más, mint a különböző MOD-ok készítőinek végeláthatatlan fantáziája és kitartása, amellyel a saját elképzeléseik szerint alakítják a már agyonunt játékainkat. Ezért nem is meglepő, hogy a 2004. november 30-i dátum egyeseket sokkal jobban érdekelt, mint magának a játéknak a megjelenése, ugyanis ezen a napon látott napvilágot az első hivatalos MOD, a teljesen alapnak tekinthető Deathmatch (DM) és Team Deathmatch (TDM), valamint, ahogy az ilyenkor szokás, a HL2 teljes SDK-ja. Az SDK nem mást jelent, mint azon programok összességét, mely szükséges és elégséges ahhoz, hogy olyan MOD-okat, modelleket, fegyvereket és pályákat gyártsunk saját magunk, melyet a játék rendszere elfogad és kezelni tud. Tehát eme jeles naptól végre megkezdődhetett a tényleges munka, melynek során majd számos jobbnál-jobb játékmód fog kikerülni az arra hivatott kezek közül. Mivel első körben a már említett DM és TDM módok kerültek ki, valamint ezek általában a többi MOD-ok alapjainak is tekinthetőek, ezért most első körben erről szeretnénk egy rövid ismertetőt elétek tárni.

DM és TDM

Első ránézésre sajnos azt kell, hogy mondjam, a Valve nem erőltette meg magát, legalábbis, ami a pályák számát illeti, ugyanis összesen kettő darab pályát ontott ki magából, ami ugye nem túl sok. Nagyon csüggednünk nem kell, hiszen azóta már több tucat pálya került közkézre, melyek a netről ingyenesen letölthetőek, de akár a Steamen keresztül is hozzáférhetők. Mivel alap módozatokról van szó, ezért semmiféle túlbonyolított rendszert ne várjunk el. A Steamen keresztüli install után a játékot indítva a többjátékos mód főmenüjébe kerülünk, ahol a szokásos grafikai és irányítási dolgokat illik beállítanunk. Persze egy-két plusz dolog van, melyet érdemes jól beállítanunk. Ilyen a chat és teamchat opció, melyre gyakran szükségünk lehet, feltéve persze, ha nem valamilyen voice-chat-et használunk, melyet a játék alapból támogat is. Jópofa a spray beállítása is, kár hogy nincs különösebb haszna. Amint megvagyunk a dolgokkal, rábökhetünk a Join Game opcióra, mely rögtön a szervereket tartalmazó ablakot nyitja meg. Itt kiszűrhetjük, majd kiválaszthatjuk a nekünk tetsző szervert és a Connect gomb püfölésével máris a kiszolgálóhoz vezető úton találjuk magunkat. Ez így mind szép és jó, csak a szerverek száma iszonyúan kicsi és azok is marha nagy pinggel szerepelnek, ergo játszhatatlanok. Így döntsünk gyorsan a kilépés mellett és vakarjuk elő kedvenc All-Seeing-Eye programunkat, amely pár pillanat alatt frissíti magát, és máris ismeri a HL2 DM és TDM módokat. Ezután már lesz miből mazsoláznunk és a normálisnak mondható, 80 alatti pingekkel tolhatjuk a játékot.
A DM mód gyakorlatilag nem szól másról, mint a pályák tökéletes ismeretének kiaknázásából és a jobb fegyverek, valamint az életerőt és a pajzsunkat növelő cuccok megfelelő ütemű felszedéséből. Persze ez nem ennyire egyszerű, hiszen akár még egy tucatnyi másik játékos szeretné ugyanezt tenni. Éppen ezért ennél a MOD-nál azok a pályák jönnek be a népnek, amelyeken nem lehetséges a szuperfegyverek tökéletes védelme (camp-elése), mert ezek gyorsan uncsivá válnak azok számára, akiket 5 percen belül huszadjára lőnek darabokra a rakétavetővel. Pontosan ezért nem egyszerű jó pályákat gyártani, bár

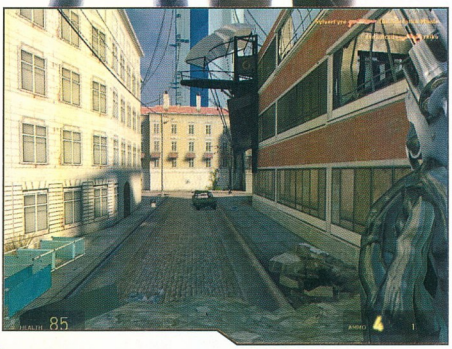
GRAVITY GUN

A gravitációs fegyver valóban nagy találmány, mely igazán egyedivé teszi a játékot. Segítségével tárgyakat tudunk mozgatni több száz kilós nagyságig. Alapvetően két használati módja van. Az egyik, hogy a tárgyra közelről rálövünk, ami azt eredményezi, hogy a tárgy a lövés szögétől és a tárgy súlyától függően elrepül. Ezt nagyobb kavarodásokban érdemes használni vagy úttorlaszok bontásakor. A másik használati mód, hogy a másodlagos funkcióval először a fegyverhez húzzuk a cuccot, majd kellő célzás után útjára engedjük a jószágot, amely, ha jól céloztunk, azonnal agyonüti az útjába kerülő szerencsétleneket. Fontos, hogy fegyvereket, töltényeket és csomagokat is tudunk felvenni vele, valamint pl. a falakból is kitéphetjük a radiátorokat. Profi GG kezelők rendkívül veszélyesek tudnak lenni, mivel nem csak tarolni lehet vele, de a fegyveren lógó tárgy fedezéknek is nagyszerű, így jóval nehezebb ezeket az arcokat lelőni. A dolgot tovább színesíti, hogy a robbanós hordókkal is bűvészkedhetünk, valamint a ránk kilőtt cuccot egy ügyes mozdulattal el is kaphatjuk és küldhetjük vissza feladónak.

a DM általában csak a reflexek és a célzás fejlesztéséről szól. Fegyverek tekintetében nagy eltérések nincsenek az alapjátéktól. Ami itt is nagyon üt, az a gravity gun, amely a jó ötletek Nobel-díját nyugodtan kiérdemelhetné, meg persze a megvalósítása is. A GG, a pisztoly és az SMG, mint alapfelszerelés van nálunk, melyek közül egyedül a GG ér valamit, mivel a másik kettő sebzése nagyon kicsi és erősen fejre kell célozni, hogy legyen valami hatása is. Mindkét pályán megtalálható még a gépágyú, elég kellemes másodlagos funkcióval, valamint a rakétavető is a meglehetősen árulkodó lézeres célzókájával egyetemben. A finomabb szerkezetek közé tartozik az íjpuska és a Magnum, melyekkel egy lövés is halálos lehet. Közelharcra ott van természetesen a shotgun. A két pálya ismerős lesz, ha már egyszer végigtoltuk a játékot, mivel a DM_Lockdown, a Nova Prospekt börtön alsó szintjéről származik, és elsősorban a beltéri harc szerelmeseinek fog örömet okozni számtalan járatával, folyosójával és rácsaival. Míg a DM_Overwatch a Follow Freemen részből származó romos épület és az ezt körülvevő pár utca. Természetesen a rakétavető a kóceráj tetején kapott helyet...

Játékélmény tekintetében a lag egy kicsit bekavart, de idővel már nem zavart annyira, vagy csak stabilizálódott a helyzet. Rövid gyakorlással az 50%-os frag/death arányt simán lehet hozni, ettől kezdve pedig már jóval nagyobb kedvvel vágunk bele az újabb és újabb körökbe. A Lockdown igazi pikantériáját a GG adja, no meg

biztosít. A számszerűj jó dolog, pontosan kell vele célozni, azonban a sebessége lehetne kicsit nagyobb is, mivel a távoli ellenfelek könnyedén félreléphetnek a becsapódásig eltelt időben. Az újratöltési



az a számtalan hordó, mely éghető anyaggal van töltve és egy jobb lökettel, halálos Molotov-koktél gyanánt dobálhatjuk a többiekre. Persze az igazi móka ebben az, hogy a kezünkben is szétlőhetik, és ez gyorsan véget vet földi szenvedéseinknek. Az Overwatch már inkább a pontos célzásról szól, bár a rakétavető birtoklása nagyszerű kempelési lehetőséget ideje számomra azt sugallta, hogy ezt szánták a railgun megfelelőjének, ezért is furcsállom ezt a kis lövedéksebességet.

A Magnum szintén ütős tud lenni, mivel a sebzése nagyon nagy, bár a pontosság létszükséglet, főleg közelre.

A TDM módot már egy kicsit komolyabban is vehetjük, hiszen itt már a csapatjáték és taktika is érvényesül. Saját csapattársunk életerejét állandóan nyomon követhetjük, ha a célkeresztet rá-

juk emeljük. Mivel mindig is csapat alapú módokat kedveltem inkább, ezért a TDM itt is jobban bejött, mivel volt valamiféle értelme a játéknak, nem pedig csak az agyatlan henteles ment. Itt már komolyan bevédhetjük a stratégiai helyeket, ami a másik csapat tagjainak nagyfokú elhalálozását vonja maga után.

Egyéb MOD-ok

Az egyéb MOD-ok tekintetében természetesen a Counter-Strike viszi a prímet, de azt lassan már külön játéknak is tekinthetjük. Mellette még csak most készülnek az „otthon" gyártott változatok, illetve egy-két egyszerűbb darab már el is készült. Ilyen pl. az Eraser MOD, mely leginkább a fegyverek karakterisztikáján változtat egy csomót, valamint bekerült a Max Payne-ből megismert bullet-time effektus is, mely tovább fokozza a játékélményt. Ez utóbbi a fő célkitűzése a Bullet-Time MOD-nak is, mely egy egyszerű szkripttel lelassítja a játékot és egy hangyányit a fizikán is módosít. Ezeken kívül számos olyan MOD-ot is találunk, amely még erősen készítés alatt áll. Ilyen pl. a Quake-s alapokon nyugvó Rocket Arena: Source, vagy a Sword nevezetű, melyben kardokkal felszerelve irthatjuk egymást kedvünkre. De találunk még olyan teljes konverziót is, mely az amerikai polgárháborút hivatott megjeleníteni, csak ezúttal a Source motorral, vagy kalózok, vikingek és másfajta katonák összecsapásaiban vehetünk részt. Emellett nagyon sok olyan MOD is készül, melyek eredetileg az első részhez készültek, de most a jobb grafika és a pofásabb játékmenet arra ösztönzi a készítőket, hogy ebben a környezetben is megjelentessék kedvenc játékváltozatukat. Így számos olyan nagyágyú fog visszaköszönni a közeljövőben, amit érdemes lesz kipróbálni.

Röviden ennyi fért bele az ehavi HL2-re kihegyezett netes rovatba. A kezdetek mindenesetre biztatóak, és remélem, a folytatás legalább akkora sikert hoz, mint annakidején az első rész esetében történt. GG, HF.

Ch00ler
ch00ler@pc.games.hu

JÁTÉKTEMETŐ

ÖTÖDIK RÉSZ
VIDEÓK A DVD-N!
CSAK NÁLUNK!

Félbehagyott fejlesztések, feledésre ítélt programok

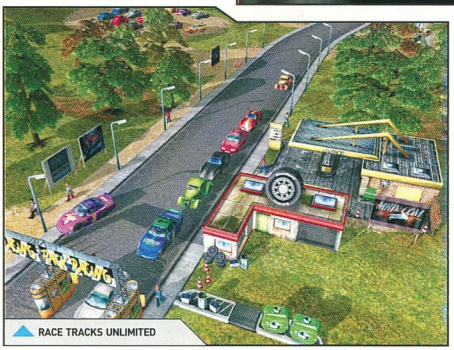
Bejelentett, majd leállított játékfejlesztések. Meghalt, eltemetett, vagy éppen temetetlen kezdeményezések, melyek pénzügyi, koncepcióbeli, vagy egyszerűen vezetőségi döntés okán kerülték el a bolti megjelenést, és kötöttek ki a süllyesztőben - talán örökre. Ötödször jelentkező rovatunkban is azokat a meg nem jelent játékokat vesszük górcső alá, melyekből kézzel fogható matériák álltak rendelkezésünkre, megjelenésükre azonban sohasem került sor. Ez a Játéktemető.

CRUSADERS: BATTLE FOR OUTREMER
(Black Cactus / Wanadoo)

A Warrior Kings, illetve Warrior Kings: Battles mögött álló londoni, '99-es alapítású Black Cactus szerencsétlenül választott kiadót. Hiszen míg első két játékuk rendben, annak rendje és módja szerint két különböző terjesztőnél meg is jelent, addig a harmadik projectjük a Wanadoo hanyatlása és bukása miatt megfeneklett. Ez 2002-ben történt - azóta nem hallani felőlük... Pedig a Szentföldön játszódó RTS stílusú Crusaders: Battle for Outremer három évszázadot is átölel: a 9-10-11 triászon végigvezetve a hadvezérségre áhítozó játékosokat. A Warrior Kings továbbfejlesztett motorját alapul vevő játékban egy főúrból Jeruzsálem királyává való katonát alakítunk, akivel számos csatát kell megvívnunk, hogy bevégezhessük sorsunkat. 150-200 fős csapatokat ütköztethetünk a városban, a városfalakon kívül, teljesen változatos terepeken - mindezt valós idejű sebzés-, és deformációs modellel. A játék egyéb különlegessége az építkezés lehetősége volt: tehát nem csak csapatirányítást, hanem a falvak, városok építésével, és működtetésével, és működtetésével jóval összetettebbé vált feladatunk. A 26 egységet tartalmazó játék az Activision Total War sorozatára hajaz leginkább (vagy fordítva), de a sors kiszámíthatatlan kegyeinek köszönhetően a Crusaders-t kevésbé szerette, és örökre a Játéktemetőbe küldte. Esély a megjelenésére? Semmi, vagy még annál is kevesebb. Nyugodjék békében!

CRUSADERS: BATTLE FOR OUTREMER

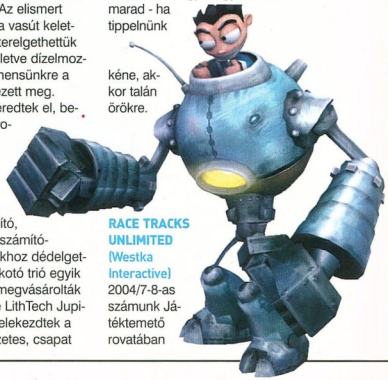
DELTA GREEN



RACE TRACKS UNLIMITED

DELTA GREEN
(Flying Labs Software)

A Flying Labs Software 2001-ben debütált első játékával, ekkor jelent meg az amerikai kontinensen a Rail Across America című, vasúthálózatmenedzselős játéka. Az elismert produkcióban szinte a vasút keletkezésétől napjainkig terelgethettük vidám gőz-, villany-, illetve dízelmozdonyainkat, ám kontinensünkre a játék már sosem érkezett meg. A fejlesztők nem keseredtek el, belefogtak következő projectjükbe, a Pagan Publishing, Delta Green című hagyományos, leginkább H.P. Lovecraft által teremtett világra hasonlító, táblás játékának megszámítógépesítéséhez. Magukhoz dédelgették a Delta Green-t alkotó trió egyik tagját, John Tynes-t, megvásárolták a Monolith fejlesztette LithTech Jupiter technológiát, és belekezdtek a különleges, külső nézetes, csapatalapú akcióhorror-játékuk fejlesztéséhez. A játék egész szépen haladt: részletes karaktermodellek, egész látványosnak tűnő fény-árnyék hatások, dermesztően rémisztő ellenfelek, a játékhoz külön írt, a világhoz kapcsolódó történet - a fejlesztés mégsem érte meg a gyerekkort, közel két éves vajúdás után leállítódott. Az okokról sok mindent nem tudunk, hiszen a fejlesztők nem indokoltak, így csak tippelni tudunk arra, hogy valószínűleg kiadói háttér nélkül nem igazán tudták érvényesíteni játékukat. A Flying Labs Software hamar túltette magát a látszólag érdektelenségbe fulladó fejlesztésének sikertelenségén, és koncepcióváltást eszközölve egy MMORPG játék fejlesztésébe kezdett. A Pirates of the Carribean Sea azonban már egy teljesen más kategória, és ettől még a Delta Green ugyanúgy elkészítetlen marad - ha tippelnünk kéne, akkor talán örökre.



RACE TRACKS UNLIMITED
(Westka Interactive)

2004/7-8-as számunk Játéktemető rovatában

már beszámoltunk a német alapítású Westka Interactive kanosszajárásáról (hogy egy ígéretesnek ígérkező AAA kategóriás FPS hogyan maradt alultámogatott a kiadók részéről), ám akkor nem érintettük a csapat másik játékát, a kicsit Micro Machines-es Race Tracks Unlimitedet. A felülnézetes verseny, és menedzserjáték azon nem titkolt szándékkal született, hogy még inkább a cégre irányítsa a figyelmet, és ezáltal jobban eladhatóvá tegye a portékáit. A bravúr azonban nem sikerült, mert ahogyan a The Y-Projectnek, úgy az RTU-nak sem lett pártfogója.

A 2002-ben bejelentett, majd 2003-ban, a cég csődjével megszűnt alkotásban 3 vezetési stílus dominált volna: NASCAR, Forma 1, és egyéb - az ezekhez tartozó pályákat pedig nekünk kellett volna megalkotnunk.

A RollerCoaster Tycoon sorozathoz hasonlatosan kicsit menedzserkedtünk, és kicsit vezethettünk is volna - ez a megoldás azonban látványosan nem fogta meg egyetlen kiadót sem, így a Westkával együtt, ennek a mindenképpen szórakoztatónak ígérkező programnak is búcsút kell intenünk!

SIMSVILLE
(Maxis / Electronic Arts)

Bármily meglepő, még az olyan óriási kiadómogulok, mint a manapság szinte monopolhelyzetben lévő Electronic Arts is állítanak le, illetve szakítanak meg szoftverfejlesztéseket. Ki hinné, mégis igaz, hogy az aranytojást tojó Sims tyúk is bezápolt egy alkalommal: a fejlesztők nem érezték elég ütősnek, és kiforrottnak annak a SimsVille-nek a koncepcióját, amelyben a The Sims és a Sim City hagyományait egyesítve: egyszerre kellett volna építkeznünk (várost, nem csak lakást), és Simeket terelgetnünk.

A SimsVille készítésének idején (2001-ben) még nem volt lehetőség a Sims rajongók számára, hogy kitegyék lábukat a házból, és a dédelgetett karaktereikkel a város utcáit járják (egyszóval kicsit szabadabban élják az életüket). A Hot Date kiegészítő csomag megjelenésével azonban ez a probléma is elhárult a sorozat elől, ami feleslegessé tette a SimsVille létezését. Még ha adott esetben rengeteg olyan ötlet szorult a törölt kiegészítőbe, mint például a város arculatának kialakítása azáltal, hogy milyen épületeket húzol fel, és milyen szigorral irányítod Simjeidet. A játék fejlesztésének leállítása óriási visszhangot váltott ki a rajongókban, de ha visszatekintünk az elmúlt 3 év Sims dömpingjére, akkor talán kijelenthetjük, hogy nem volt kár a tucatnyi kiegészítő mellett 1-ről lemondanunk…

STAR TREK: BORG ASSIMILATOR
(Cyberlore Studios / Activision)

Habár Borg Assimilator néven hullámvasutat is építettek már - azt hiszem, mégsem ez lesz az első kép, ami beugrik az emberek számára. A Star Trek univerzum különleges faja, a Borg áll eme játék középpontjában is, azon belül is az asszimilációs képességük. Hogy az igen különlegesnek ígérkező képi világ ellenére mégis miért döntethetett a játék leállítása mellett a kiadó Activision, arról csak tippelni tudnánk. A már 2001-ben sem túl szépnek számító grafika még nem lett volna kenyértörésre okot adó indok, ám a túlontúl elvont, és bonyolult vezérlésmechanizmus, illetve felépítésrendszer, félő, hogy csak a sorozat legelvakultabb rajongóinak tetszett volna. Azok pedig úgy látszik nem voltak elegen az Activision szerint, hogy eltartsák a játékot. RTS-ből így is annyi van, mint égen a csillag - ez esetben talán jobb is, hogy nem ment veszendőbe több további dollármillió…

ám ezek többségében nem hálálták meg a kellő bizalmat a cég részéről, úgyhogy a német kiadóvállalat szép lassan odáig jutott, hogy évi 4-5 címre kénytelen játékait bekorlátozni. A nagy 2003-as visszaesés áldozata lett a több éven át csiszolt, Xbox-os, és PC-s játék a The Kore Gang is. A PC-n igazán hiánypótló, meglehetősen mostoha ugrálós / platform játékréteget megcélzó fejlesztés 3 főhőst engedett volna irányítani, akik egy földrengés elől a föld alá menekülve furcsa lépegető robotra bukkannak.

THE KORE GANG
(UDS / CDV)

A CDV fénykorában elég sok, és igen jónak ígérkező fejlesztés alá támasztott segítségnyújtó mankót,

A Kore Suit felvételével mindhárom szereplő különleges képességet szerez - ezen tulajdonságaikat kell hasznosítaniuk, hogy túljussanak ügyességi, vagy logikai feladatokon. Az Oddworld sorozat mintájára lehetett volna benne adott pillanatban szereplőt változtatni, hogy egy másik helyszínen adott cselekményt végre lehessen hajtani. A 6 világ, 24 pályáját tartalmazó, rendkívül színes, élénk, rajzfilmes látványvilágú játék azonban áldozatául esett a kapitalizmusnak, és magával húzta a mohó cégvezetés nagyravágyása egy olyan sötét katlanba, ahonnan már nincs az a pénz, amiért megérné bárkinek is előásnia. Kár érte.

Bagó Péter
bp@pc.games.hu

Ahogy már előző számunk óta megszokhattátok, ezúttal is számos képet és videoanyagot válogattunk DVD-korongunkra a fentebb említett játékokkal kapcsolatban. Több száz fájl (képekkel, videókkal) várja a soha meg nem jelent játékok iránt érdeklődőket, és minden kíváncsi szemet, közel 90 megabájtnyi területen.

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Silent Hill 4: The Room

Sziasztok!

Elakadtam a Silent Hill 4-ben. Kiástam a lapáttal a rozsdás kulcsot a kéz alakú gyökér mellől, és utána mennék vissza a házhoz de ha átmegyek a vasajtón akkor mindig ugyanarra a képernyőre rak vissza. Légy szíves segítsetek továbbjutni!

Köszönettel

Szabó Ferenc

Szia,

A kérdéses problémakör megoldásához a lapát nyelén található felirat elolvasása szükséges. A rávésett üzenet szerint ugyanis örökkévalóságig bolyonghatsz az erdőben, ha birtoklod a segítségével kiásott kulcsot. Úgyhogy egy apró csellel ne az árvaház felé vedd az irányt, hanem az ellentétes irányban fekvő zsákutcába. Az itt található járat segítségével ugyanis visszatérhetsz a szobádba, ahol a ládát segítségül hívva beleteheted a kulcsot. Így immáron gond nélkül átszaladhatsz az eddig újra- és újraismétlődő erdőszakaszon. Az árvaháznál vedd újra igénybe az ott lévő portált, és a ládádból magadhoz véve a kulcsot már másodpercek alatt kinyithatod az eddig zárva talált házikót.

A játék teljes végigjátszást amúgy a CD Games 2004/5-ös számában találod.

Bagó Péter

Silent Hill 4: The Room

Hi!

Nem boldogulok a Diablo 2-vel, nem találom a Bazar alatt a SEWERS-t, a Khalim következő „testrészét".

Help me!!!

Medgyaszai dr.

Hello,

A Sewers-be nem csak Kurast Bazaaron keresztül lehet lejutni, hanem a környező két pályáról is. Ajánlom, kapcsold be a térképet és meg fogod látni, hogy hol vannak kis lila jelölések, melyek nem mások, mint a lejáratok. Általában vízárkok mellett vannak a lejárók. A Sewers-ben aztán meg kell találnod a lejáratot a második szintre, melyet szintén egy kis ikon jelez a térképen. Sok szerencsét.

Ch00ler

Diablo 2

A NYERTESEK PC.GAMES 2004/11-12

AGON játék
Fehér Gábor, Budapest
Mancúr Géza, Gerndás
Tóth Ádám, Szolnok

MEDIAVAL LORDS játék:
Kupfer György, Budapest
Tiborc Attila, Tiszaújváros
Horváth Vilmos, Eger

ROME: Total War játék:
Szekeres József, Győr
Czakó Tibor, Hódmezővásárhely
Kiss László, Budapest

KOHAN II: Kings of War játék
Horváth Zoltánné, Szombathely
Tóth Tamás, Abony
Kertész Tamás, Pomáz

FULL SPECTRUM WARRIOR játék:
Haizer Tamás, Szécsény
Kovács Gergő, Kulcs
Kassai Lajos, Budapest

SHADOW OPS játék:
Tukora Dávid, Vág
Mátrai Ferencné, Pécs
Nagy István, Mosonmagyaróvár

KÉPKITALÁLÓ:
Tímár János, Budapest
Szuhányi Krisztián, Mende

DESING CENTER:
Horváth Gábor, Nagykanizsa

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán küldjük el!

Breed csalások

Klassz az újság mindig megveszem, jó lenne segítség a BREED-hez,nem bírok vele,nem találok sehol hozzá cheatet.

hát KÖSZI

István

Szia!

Nos, klasszikus konzolos csalási lehetőség nincs, viszont némi kézimunkával előállítható. Valami fájlmenedzserben navigálj el a Breed könyvtárába, ezen belül a *„runscript"* mappába, itt keresd meg a *„difficulty.txt"* nevű állományt, és nyisd meg szerkesztésre. pl. Notepadban. Ebben két szekciót találsz: Damage0 és Damage1.

A Damage0 a saját sérülésed. Ha az ott szereplő értéket (pl. 0.17) 0.00-ra írod át, hősöd nem sérül. Ha -1.0-át írsz, az ellenség sebzéseitől embered gyógyul.

A Damage1 az ellenfél sérülése. Írd ezt át 10-re, és az ellenfél tízszeres sebzést szenved el egyetlen lövéstől, de akár 100-ra is állíthatod.

Jó Breed-idomítást!

}{redenc

NFS: Underground 2

Szevasztok!

Azt szeretném megkérdezni hogy a Nfsu.2.-ben a Mazda Rx-8 után milyen autó parkolhat majd a garázsunkban. Ja és az igaz hogy lenyomunk egy pár városban cirkálo tuning verdát akor elmond nekünk titkos tuning boltokat?

ELőre is köszi.

MOUSON

Szia,

Az NFSU2-ben 29 autó kapott helyet, melyek a következők:

2003 Acura RSX Type S
2004 Audi A3
2004 Audi TT
2004 Cadillac Escalade
2003 Ford Focus ZX3
2005 Ford Mustang GT
2000 Honda Civic Coupe Si
2004 Hummer H2
2003 Hyundai Tiburon GT
2004 Infiniti G35
2002 Lexus iS300
2004 Lincoln Navigator
1999 Mazda Miata - MX5
1995 Mazda RX-7
2004 Mazda RX-8
1999 Mitsubishi 3000 GT
1999 Mitsubishi Eclipse GSX
2003 Mitsubishi Lancer EVO VIII
1992 Nissan 240sx
2003 Nissan 350Z
2003 Nissan Sentra SE-R Spec V
1999 Nissan Skyline R34 GTR
2003 Peugeot 206 GTI
2004 Pontiac GTO
2004 Subaru WRX STI
2003 Toyota Celica GT-S
1987 Toyota Corolla GTS (AE86)
1998 Toyota Supra
2003 Volkswagen Golf GTI

Mind az 5 stage esetén igaz az, hogy ha teljesítesz az adott kerületben egy meghatározott számú utcai kihívásos versenyt (Outrun), a pénzjutalmon felül kapsz egy egyedi, ingyenes tuning lehetőséget, amit különben nem is lehet lehívni.

Módszertan: nyerj megfelelő számú Otrunt; ha megvan, kapsz egy SMS-t, amelyben tájékoztat a legyőzött ellenfeled, hogy milyen ajándékot ad neked; ha kell a tuning, menj el a frissen megjelenő Special Eventre, azt nyerd meg, és már mehetsz is a megfelelő Shopba felrakatni az új cuccost.

Az Outrun jutalmak a következők:
Widebody kit:
11 győzelem a stage 5-ön
Performance:
6 győzelem a stage 5-ön
Performance:
9 győzelem a stage 4-en
Vinyl: 6 győzelem a stage 4-en
Spoiler: 4 győzelem a stage 4-en
Rims: 6 győzelem a stage 3-on
Performance:
3 győzelem a stage 3-on
Hoods: 4 győzelem a stage 2-ön

Ciao

C5

HU-MOR-ZSÁK

Hogy milyen rendszergazdát szeretek? A jó rendszergazdát szeretem...

- windoz leszólós, linux pólós
- naponta újratelepítős, winchesterről mindent törlős, de a személyes képeidet azért magának lebackupolós
- minden rendszerhez értős, mégis mindet eltolós
- privát levelekbe belenézős, időnként meg is válaszolós
- szakszavakat hajtogatós, gépet lefagyasztós
- kékhalálos
- esténként a haverokkal soproni ászoktól berúgós, másnap szervert elrontós
- lankábel csavargatós, nyakadra tekergetős
- minden drájver letöltős, aztán mégsem működős
- legfrissebb szervizpekket installálós, semmi sem működős, billgécc szidalmazós
- processzor overklokkolós, szétégetős, aztán garanciára kicserélni próbálós (a végén interneten újat vevős)
- billentyűzeten Y/Z billentyű csavarhúzóval felcserélős
- délután kettőkor rendszert újraindítós, ügyfélhatáridőt semmibevevős
- bajszos, szakállas, copfbafonthajas
- falkában közlekedős
- menedzsert leköpős, gondolatban hátbaszúrós, de szembevigyorgós, szemlehunyós
- hasznos tanácsokkal ellátós, direkt nem segítős
- 19 colos TFT monitoron parancssort használós (linuxozós), de mégis félévente újat kérős
- 3 millió ügyfélt kiszolgáló szerverre munkaidőben linuxot telepítős, aztán logot kitörlős, felelősség az ügyfélszolgálatosra kenős
- USB-memóriákat a nyakába akasztós, aztán adatot mégsem átmásolni tudós
- minden műszaki kérdéshez mindenkinél jobban értős, aztán csavarhúzót fordítva megfogós, kettőhuszat hangkártyára direktben bekötős
- pornóletöltős, hálózati forgalmat lefogós, aztán utolsó fájlt CRC mégis hibásan töltős, az egészet újrakezdős, végtelenciklusos
- 30 kilós, edzőterembe installálni lejárós rendszergizdás
- mobiltelefont átkódolós, minden felesleges dolgot letöltős, titkos szervizkód próbálgatós, aztán telefont garanciára kicserélni próbálós (a végén prepaid kártyával újat vevős)

Szóval kockafejűs. Szerintem.

Egy kis történelem

Mondja a király Toldinak:
- Hé paraszt! Melyik út megyen Budára?

Mire Toldi:
- Hé meg Megyen? És még én vagyok paraszt...

Állatvilág

Mókuska megy az erdőben, két keze ökölben, mellkasához szorítva.

Arra megy egy másik mókus, kérdezi a szembejövőt:
- Mi van a kezedben? Talán diócska?
- Nem.
- Hát mi? Mogyorócska?
- Nem.
- Akkor mi?
- Görcsöcske.

A róka és a holló meséje arról szól, hogy a húsevő róka és a rovarevő holló veszekednek egy tejterméken, amit mind a ketten utálnak.

Szőke nő

Szőke nő a lottózóban:
- Uram, elmondaná nekem, hogyan lehet milliókat nyerni?
- Mindössze öt számot kell eltalálni!
- És milyen messziről?

A professzor mindig szőke nős vicceket mesél, ezt megelégelik a hallgatók, és az összes hallgatónő feketére festeti a haját.
A következő órán mondja a professzor:
- Én így is megismerem önök közül a szőke nőket. Csak azt kell figyelnem, hogy amikor letörlöm a táblát, ki radíroz a füzetében.

Hajótörött

Két hajótöröttet sodornak egymás mellé a hullámok az óceán végtelen vizében. Egy-egy deszkába kapaszkodva ringanak a vízen. Boldogan üdvözlik egymást, és az egyik megkérdezi:
- A te hajód mikor süllyedt el?
- Legalább hat hónapja már.
- És hogy tudtad fél évig elviselni az éhséget, a szomjúságot, a hideget, az egyedüllétet?
- Nehéz volt. Különösen a vasárnapok voltak nagyon unalmasak.

Két űrhajós áll a holdkomp mellett a Holdon.
Egymásra néznek, majd a holdkompra, majd az égen a gyönyörű, de mégis oly távolinak tűnő Földre.
Majd megint egymásra, majd megint a holdkompra, majd megint a Földre.
Majd megint a holdkompra, majd megint egymásra, majd megint a Földre.
Majd megint a holdkompra majd megint a Földre, majd megint egymásra.
Végül megszólal az egyikük:
- Ne nézegessél! Te hagytad benn a kulcsot!

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sziasztok! Hát igen, már megint Karácsonyos - Újéves levelezést írok nektek. Ebben semmi extra nincs. Az utóbbi években már minden ilyen köszöntési lehetőséget ellőttem. Többek között ezt is. Viszont érdekesség, hogy lezajlott az első PC.Games által szervezett olvasó - szerkesztő találkozó. A buli a Mom Parkban volt megrendezve. Volt társasjátékozás, kisautózás. Megnézhettük, hogy fut a Halo X-Boxon (Bleeeee!) És mázlinkra „mellénk" került egy furcsa csapat, akiknek a rendezvénye összekeveredett a miénkkel. Ők az egyik kereskedelmi tv megbízásából Orion űrhajó fesztivált tartottak. Aki nem tudná, az Orion űrhajó fantasztikus kalandjai egy 70-es évekbeli (úgymond békebeli) német sci-fi volt. Akkor még nem volt ILM és a speciális effektek netovábbját a Flash Gordon jelentette. Viszont a készítők lelkesek voltak, és igyekeztek mindent belepakolni a sorozatba, amiről úgy gondolták, hogy 2200-ban az emberiség mindennapjaihoz fog tartozni. Például egy tánc sokszor látható volt a filmben, ami olyan elemekből állt, amit épeszű ember nem szívesen adna elő. Na, ezt a táncot lehetett egy pódiumon a nagyközönség előtt megtanulni, de a fent említett okból a jelentkezőket lasszóval kellett fogni. Nos én a társaság kisebb noszogatására - és a sajtó előtti szereplési vágytól hajtva - megtanultam a táncot a pódiumon, a jelenlévők nem kis örömére ***(Kicsordult a könny a szemünkből - Bear)***. **Persze volt még sok móka, akik ott voltak tudják, akik meg nem, majd eljönnek legközelebb. Ennyit az élménybeszámolásról, levelezzünk picit.**

Először is szeretném megköszönni apámnak és anyámnak a lehetőséget az életre. Aztán szeretném megköszönni Neumann úrnak, hogy kitalálta számunkra a számítógépet. Szeretnék még köszönetet mondani, azon embereknek, akik az első gépezetet összepakolták. Szeretnék köszönetet mondani az Intel cég fejlesztőinek, akik kitalálták a mai gépekbe szánt processzorokat. Szeretném megköszönni az AMD cég mérnökeinek, azt a hihetetlen munkát, amivel sikerült e világra alkotniuk a 2500+-os processzort (azért köszönöm meg nekik, mert egy olyan gépen írok). Az Nvidia videokártya gyártó cégnek is szeretnék köszönetet mondani az FX sorozatért (azért mert egy olyan van a gépbe). Valamint szeretnék még köszönetet mondani a Winamp feltalálójának, mivel nélküle most nem hallgathatnám ama nagyszerű muzsika lejátszóval a legújabb Ossian albumot (2004 - Tűzkeresztség, yikees). Még illene köszönetet lehelni a Samsung monitorok kitalálóinak homlokára (egy ilyen terpeszkedik itt előttem, van vagy 21 colos, yikees). Szeretnék köszöntet mondani egy felettébb tudós embernek, aki nélkül nem jöhetett volna létre az a program, ami összefogja ezt az egész rendszert, nem kertelek tovább: köszönöm Bill Gates! Valamint szeretnék köszönetet mondani az Infogrames nevű cégnek, mert megjelentette legkedvencebb játékomat a Desperadost, illetve a Blizzardnak is szeretnék elrebegni egy halk köszönömöt, mert megalkotta a Diablot. Valamint még köszönetem elé kerül Sir Bear, mert laza kis csapatával belevágott a pont projectbe (Pc.Games). Áve nagy Bear! Valamint köszönetet szeretnék mondani Sir Thelennek, mert lehetővé teszi számomra, hogy mindezt a nagyközönség elé tárjam. És még egy utolsó köszönet azon „ember" számára, aki gyakorlatilag mindezen felsorolt dolgokat lehetővé tette: köszönöm néked Teremtő (bár ha ősrobbanás volt, akkor ez az utolsó köszönet törölve). Ja és Sir nem veszel meg tőlem egy egyszer használt banánt? Fél év garancia még van rajta, valamint ajándékba küldök mellé egy teljesen lerágott csontot, illetve egy 30-szor lenyúzott rókabőrt. Sőt ha most rendelsz, akkor mindezt megspékelem még egy friss keltezésű esőcseppel (tíz perce hullott). Sőt ha van gyomrod, akkor egy 12 hónapos büdös zokni is a tied lehet, gyakorlatilag a piaci ár alatt. Öné a döntés. A legközelebbi viszontírásra:

mcsabee as Ülőbika

Hát ez szép dolog. Kedves Bika! Elöntött a szeretet így Karácsony felé? Akkor most kis ördögként fellebbentem előtted a fátylat egy olyan összeesküvés elméletről, ami lealázza még egy keményvonalas X-Aktás legmerészebb álmait is: Szóval, akkoriban régesrégen Neumann Janó feltalálta a számítógépeket. Ezt tudod. De azt nem közölték veled, hogy Neumann nemcsak a számítástechnikát találta fel, hanem a fagyást is. Akkor még nem volt kék halál, Neumann furfangos kis segítői viszont úgy rakták össze a gépet, hogy az egy kissé instabil legyen. Nem tévedésből, hanem előrelátásból! De ne szaladjunk előre a történetben. Az Intelt, meg az AMD-t nem avatták be, de a Winamp készítői benne vannak. Egyre lassabb és bonyolultabb programot gyártanak. Miközben nyugisan Ossiant hallgatsz a gépeden, nem is sejted, hogy a boszorkánykonyhában újabb és újabb kék halál-ready Windows verziók születnek, amit a beavatott és velejéig romlott újságírók ajánlgatnak neked.... Mialatt a levelezési rovatomat írom, azalatt is lefagyott már a gépem. Szóval, ha valakinek felajánlod az alig használt banánod, akkor inkább nekik tedd! :) Egyébként köszönöm a lehetőséget, hogy utánvéttel megrendelhetem a lerágott csontot és a rókabőrt is, de sajnos nekem is van belőlük egy Mikulás puttonyra való, és most próbálom elsózni ***(Nálunk is van pár odakozmált csigaház, ha kell valakinek - Bear)***. **Nem veszed észre, hogy azokat használom a rovatom írásához? Az esőcsepp viszont jól jönne, mert elzárták a vizet, és ha össze tudnál gyűjteni egy kádra valót és eljuttatnád nekem, akkor a lakótársaim végre nem panaszkodnának az enyhe pállott illatra a lakásban. Ha viszont nem lesz alapszag-tartalom, akkor életfilozófiám dől meg („Nincs rosszabb a levegőnél, ha szagtalan!"), ezért küldjed mellé a büdös zoknikat. Csak egy kérdésem volna, hogy vállalsz-e minderre garanciát, különösen a zoknira, hogy tényleg olyan illatos legyen, mert ilyenkor olyan sok a bóvli áru és már félek. Üdvözlettel: Hálás Megrendelőd.**

Sir Thelen Karácsonya

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy mézeskalácsház. Ebben a mézeskalácsházban lakott Bear és kis családja. A kis család szorgosan dolgozott a napi betevőért, kéthavonta mannát állítottak elő. Karácsonykor viszont mindannyian megpihentek. Miközben Bear a kandalló mellett melegedett, Kriszta a konyhában sütögette a mákos bejglit. A kis család többi tagja (Uniq, Kredenc, ChOOler, stb.) a karácsonyfát próbálták felállítani Bear bölcs és előrelátó utasításainak megfelelően. Közben Chilly és Sir Thelen odakint a hidegben vágták a fát. Fáztak, de mégis boldogok voltak, mert tudták, hogy a családért dolgoznak, míg a többiek megérdemelten pihennek. De Ők is kaptak aztán Kriszta bejglijéből és még jobban megörültek. Így telt a Karácsony. Boldogan éltek amíg meg nem haltak. Boldog Karácsonyt az egész szerkesztőségnek!

Lac from Ladány

Szia Lac! Először is köszi a múlt időt, jó tudni, hogy boldogan éltem, amíg meg nem haltam. Remélem ott a jövőben már mindenki mézeskalács házban lakik, és saját maga vágja fel a fát Szenteste (Favágáshoz értünk ám nagyon - Bear). Egyébként nem sokat tévedtél, a Karácsony tényleg hasonlóan telik a szerkesztőségben, a Kriszta mákos micsodája a legjobb a világon, az viszont kicsit zavar, amikor Bear a kandalló mellől osztja az észt ***(Ni má, ez beszélt, no majd a tavalyi sütiből kap - Bear)***. **Na mindegy, a családért persze elnézzük neki, hisz úgyis Ő a családfő. Még egyszer köszi a szentimentális sorokat, kicsit elérzékenyültem és a zsebkendőm felé nyúlkálok** ***(De csak némi zokni akad a keze ügyébe... - Bear)***. **Hasonlóan idilli ünnepeket kívánok visszamenőleg mindenkinek, a család többi tagja nevében is! Találkozunk tavasszal, mikor az első rügyek fakadnak.**

Üdv: Sir Thelen

ELSŐ PC.GAMES ÍRÓ-OLVASÓ TALÁLKOZÓ

Galaxy tánc, vérre menő autós üldözés, és Commodore 64 uralom. Talán ezekkel a kiragadott momentumokkal lehetne legrövidebben jellemezni az első alkalommal, a Palace Mom park moziban megrendezett író-olvasó találkozónkat.

Sosem gondoltam volna, hogy a jelenlegi három abszolút csúcsjáték, a PS2-es GTA: San Andreas, az Xbox-os Halo 2 és a PC-s Half-Life 2 együtt véve sem arat majd akkora sikert, mint a Commodore 64-en futó International Karate + és a Wizard of War. Már pedig ez történt, a találkozóra érkezők egymás kezéből kapkodták ki a mikrokapcsolós joyt, és hatalmas deathmatch-ek és kooperatív küzdelmek vették kezdetét. A játékosok gyorsan nosztalgikus hangulatba kerültek, és kialakultak a kettes csapatok, aki aztán megpróbálták a többiek által felállított rekordot megdönteni. Már nem emlékszem pontosan, hogy végül ki lett a győztes, egy biztos, a pálcikafigurák, és a hamisíthatatlan retro hangulat mindenkit lenyűgözött. Azok, akik nem értek a kis géphez, folyamatosan tesztelték Gyvi, az újság tördelője által összeállított pályát a távirányítós autókkal. Ez elég nehéz feladatnak bizonyult, főleg a furfangosan kialakított ugrató, alagút és kapu nehezítette a versenyzők dolgát.

Néhányan kiszemelték a Metrót a társasjátékok közül, hogy aztán elmerüljenek az órákig tartó küzdelemben. A feszült koncentrációból csupán a találkozóval párhuzamosan futó Orion rendezvény tudta néhány pillanatra kibillenteni a játékosokat. A filmsorozat főcímzenéjének ismerős dallamai kellemes meglepetésként értek minket, a galaxy társulat bevonulása azonban okozott némi riadalmat. Ez csak addig tartott, amíg rájöttünk, hogy a közénk leszálló földönkívüliek békés szándékkal érkeztek, csupán fortélyos tánctudásukat szerették volna átörökíteni. Kedvenc Szőrünk, Mr. Thelen rögtön vállalkozott a kockázatos feladatra, és annyira belejött, hogy aztán abba sem akarta hagyni. A rafináltabbnál rafináltabb lépés kombinációkat is pillanatok alatt elsajátította, amellyel mindenkit szemmel láthatóan meglepett.

A helyszín adta lehetőségeket megpróbáltuk maximálisan kihasználni, szereztünk egy Warcraft cinematic DVD-t, amit aztán a mozi nagytermében, az Európában is ritkaságnak számító digitális vetítőgép segítségével levetítettünk mindenki nagy örömére. Elvégre nem mindennap adatik meg, hogy a csatába induló orkok bevonulását 200 négyzetméternyi vásznon, a dübörgésüket pedig dolby digitalban, mozi minőségben élvezhessük.

Promines cikkírónk többsége ott volt a rendezvényen, lehetett kérdezni Kredenc-től, Chooler-től, vagy éppen a helyszínt kicsit eltévesztő Immortaltól. Egyszóval a csapat összeállt, a nagy ökörködésnek és dumapartinak csak az idő múlása szabott határt, bizony össze kellett csomagolni a cumót, pedig még folytattuk volna egy ideig...

De ezzel nem ért véget a történet, rendszeressé váló találkozóink következő darabja is itt kopogtat, ahogy az Introban is olvashattátok február 5-én várunk titeket a „szokásos" helyen a Palace Mom park moziban. Ezúttal is készülünk meglepetésekkel és versenyekkel, az meg egyenlőre maradjon titok, hogy mit tervezünk bemutatni a filmvásznon, de ígérjük, megdöbbentő lesz...

a szerkesztők

*REGISZTRÁLD MAGAD WEBOLDALUNKON (**WWW.PC.GAMES.HU**) A KÖVETKEZŐ A RENDEZVÉNYRE ÉS AJÁNDÉKKAL VÁRUNK!*

A két retro rajongó összecsap - Uniq vagy Chilly került ki győztesen az összecsapásból?

És akkor megjelentek az Galaxy táncosok, szétrebbentve a nézőközönséget és a stáb tagjait.

Társas idill, Kriszta, Kredenc, Chilly és Bear próbálgatja egymás tudását, avagy szivatás felsőfokon

JÁTÉKSZELVÉNYEK

HALF-LIFE 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

PAINKILLER Battle Out of Hell NYEREMÉNYJÁTÉK

ALEXANDER NYEREMÉNYJÁTÉK

Sid Meier's PIRATES! NYEREMÉNYJÁTÉK

VAMPIRES The Masquerade - Bloodlines NYEREMÉNYJÁTÉK

PRO EVO SOCCER 4 NYEREMÉNYJÁTÉK

CROSS RACING CHAMPIONSHIP NYEREMÉNYJÁTÉK

INFO MEGJELENÉS: 2005. FEBRUÁR 25.

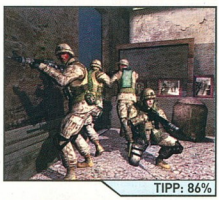
PC.GAMES ELŐZETES

Star Wars: Republic Commando

TIPP: 92%

Lassan közeledik a történelmi pillanat, amikor végre megláthatjuk, hogyan ölti magára Anakin Skywalker a fekete páhgúnyát, miután rájön, hogy Amidala teherbe esett. Esetleg nem jön rá, ki tudja, nem is ez a lényeg. Egy biztos, közeleg a legújabb Star Wars film, és ennek örömére lassacskán megjelennek a jó ideje beharangozott játékok is. Elsőként a Republic Commando érkezik, amelyben egy elit birodalmi klónharcos mindennapjaiba nyerünk betekintést.

Close Combat: First to Fight


TIPP: 86%

Annak ellenére, hogy a cím talán nem cseng ismerősen, régi motorossal van dolgunk. Már öt Close Combat játék jelent meg az idők során, mind a stratégiák táborát erősítve. Kalandos volt a játékokat fejlesztő Atomic Games élete, az első három részt a Microsoft adta ki, a következő kettőt a UbiSoft. Az új rész két nagy változást is hozott a cég életében, egyrészt újra kiadót váltottak, másrészt átnyergeltek a manapság divatos taktikai FPS kategóriára.

Fahrenheit

TIPP: 88%

2009, New York. Lucas Kane estéje a szokásos mederben zajlik, egészen addig, amíg azon kapja magát, hogy megölt egy totál idegen embert egy nyilvános illemhelyen… Ilyen jó kezdés után csak erős visszaesés jöhet, gondolná a megkérgesedett szívű kalandjátékos. Pedig nem. Rögtön négy karakter bőrébe bújva kell kideríteünk, ki is áll a gyilkosság, majd az idő előrehaladtával a további gyilkosságok mögött. Egyszerre üldözők, és üldözöttek leszünk egy személyben, ami eddig egyetlen játékban sem adatott meg nekünk...

INFO GÉPIGÉNY: PENTIUM II 600, 64 MB RAM, 16 MB-OS VGA

SABOTAIN: BREAK THE RULES

MAGYAR NYELVEN!

A távoli jövő. A Birodalom és a Szövetség között háború dúl, a Lázadók pedig mindkét féllel harcban állnak. Légy elszánt titkosügynök a gyilkos küzdelemben, hajts végre veszélyes küldetéseket, válassz tiszta vagy kegyetlen módszereket! Szembesülj a jó és a rossz közti választással, és küzdj belátásod szerint a három oldal egyikén…"

A Sea Dogs és a Pirates of the Caribbean készítőinek vadiúj belső nézetes akció RPG-je, a 'Sabotain: Break the Rules' lesz következő teljes - magyar nyelvű - játékunk. A futurisztikus világba helyezett történet megvalósításához a fejlesztők a Deus Ex és a Fallout 2 legjobb tulajdonságait vették alapul. A játék végigjátszásához szükséges idő meglehetősen magas, köszönhetően a nem-lineáris történetnek, és a több mint 16 négyzetkilométernyi bejárható területnek.

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Michaleczky Péter
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor (Gyvi)
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1041 Bp., Görgey u. 35.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik hathetente, ára 1198 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

Montirozás és nyomás:
Gutenberg Press
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

A VÉGZET SOSEM BIZTOS

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

PC CD-ROM

automex MULTIMÉDIA

Automex Multimédia Kft. - 1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu

UBISOFT

© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.

www.gigabyte.com.tw

Explosive.
Inspirational.
Performance.

GIGABYTE proudly showcases ATi PCI Express based graphics cards that offer amazing cinematic results to the PC world.

GRAPHICS BY ATi

PCI EXPRESS

GV-RX80X256V

- Powered by ATi RADEON™ X800 XT Platinum Edition Visual Processing Unit (VPU)
- Supports the new PCI-Express standard.
- Integrated latest 256MB GDDR3 Memory
- Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL®2.0 feature sets
- 16 parallel rendering pipelines
- All new 256-bit memory interface
- Dual DVI-I and TV-Out connector supported
- VIVO Function supported
- Supports Gigabyte V-Tuner2 for overclocking

Bundles 3 Newest Full Version Games & PowerDVD 5.0

GV-RX70P256V

- Powered by ATi RADEON™ X700Pro GPU
- High Performance 256MB DDR3 memory accelerates the latest 3D games
- All new 128-bit memory interface
- Supports the new PCI-e x16 standard
- Support Microsoft DirectX®9.0C
- Supports video capture for video editing (VIVO)
- DVI-I and TV-Out connector supported, S-Video to HDTV(Ybrbc) Cable bundled
- Gigabyte V-Tuner2 for overclocking
- Bundles two full version games
- Free Power DVD 5.0 and Power Director 3.0 ME

GV-RX60P128D

- VPU by ATi RADEON™ X600PRO
- Supports the PCI-e X 16 standard
- Integrated 128MB DDR Memory
- Fully support DirectX® 9.0 and the latest OpenGL® functionality..
- 4 parallel rendering pipelines
- All new 128-bit memory interface
- DVI-I and TV-Out connector supported

Bundles two full version games of "Joint Operation" and "Thief" and with PowerDVD 5.0

For more information, please call our distributors:

CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.:+361-301-0600
Fax.:+361-301-0601

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk. Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.hu

GIGABYTE™
TECHNOLOGY